

COMPANY UPDATE

2026. 7. 22.

Tech팀

오동환 Senior Analyst
dh1.oh@samsung.com

유혜림 Research Associate
hyerim0705.yu@samsung.com

▶ 종목 정보

BUY

목표주가 290,000원 35.8%

현재주가 213,500원

시가총액 4.6조원
주식수 (유동주식 비중) 21,544,022주 (0.0%)
52주 최저/최고 187,000원/338,000원
60일-평균거래대금 395.6억원

▶ 수익률

	1개월	6개월	12개월
NC (%)	-22.9	-4.0	2.6
Kospi 지수 대비 (%pts)	3.4	-30.2	-51.2

▶ 주요 전망치 변화

(원)	신규	기존	증감
투자 의견	BUY	BUY	
목표주가	290,000	350,000	-17.1%
2026E EPS	16,857	20,834	-19.1%
2027E EPS	26,263	24,764	6.1%

▶ 컨센서스

커버 증권사 수 17
목표주가 373,235
추천 점수 4.0

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



리서치센터 리포트
바로가기

NC (036570)

일부 신작 지연에도 모멘텀은 풍부

- 리니지 클래식과 JustPlay 매출 호조로 2Q26 영업이익은 QoQ 17% 증가 전망
- 9월 아이온2 글로벌 출시를 시작으로 대작 출시가 연이어 예정되어 있는 만큼 신작 모멘텀이 강화되며 주가 반등이 나타날 전망. 기존 BUY 투자 의견 유지

WHAT'S THE STORY?

리니지 클래식이 실적 견인: 리니지 클래식 매출 호조로 2Q26 매출은 QoQ 26.6% 증가한 7,055억원을 기록, 컨센서스를 7.2% 상회할 전망. 리니지 클래식 일 평균 매출은 18억원으로, 전분기 매출 일부 지연으로 QoQ 15% 증가 전망. 영업일 수가 온기 반영되며 2분기 1,630억원의 매출 예상. 저스트플레이 신규 편입으로 모바일 캐주얼게임 매출도 1분기 355억원에서 1,458억원으로 증가 전망. 개발자 성과급과 저스트플레이 인수로 인건비와 마케팅비가 QoQ 각각 5%, 20% 증가 예상. 영업이익은 매출 증가로 QoQ 16.6% 증가한 1,321억원을 기록, 컨센서스에 부합할 전망.

3분기 트래픽 감소: 2월 출시된 리니지 클래식의 PC방 트래픽은 3월을 정점으로 점차 감소. 6월 PC방 이용자 수는 178만 명으로 3월 대비 48% 감소. 아이온2 역시 트래픽과 매출 감소세가 지속. 9월 아이온2가 글로벌에서 출시되나, 적은 영업일 수로 매출 기여는 제한적일 전망. 이에 3Q26 영업이익은 천억원 아래로 감소할 전망.

풍부한 신작 모멘텀: 9월부터 아이온2를 비롯하여 3종의 퍼블리싱 신작이 출시 예정인 만큼 4Q26부터 영업이익 반등 기대. '27년과 '28년에도 대작 호라이즌 스틸 프론티어스, 길드워 3가 각각 출시 예정이고, 미스트바운드, 아이온 모바일 등 스파오프 게임도 대작 사이 출시를 계획하고 있는 만큼 신작 모멘텀은 지속적으로 유지될 전망.

아이온2 출시 기대가 반등 열쇠: 리니지 클래식의 매출 감소와 일부 신작 출시 지연을 반영하여 '26년 영업이익을 16.7% 하향하고, 목표주가를 기존 35만원에서 29만원(12개월 예상 EPS에 국내의 게임 기업의 P/E 평균 14.8배 적용)으로 17.1% 하향. 리니지 클래식 트래픽 하락으로 주가가 하락하며 12MF P/E는 10.7배로 하락. 그러나 아이온2 글로벌 출시가 두 달 앞으로 다가온 만큼 신작 정보가 추가 공개되며 주가는 반등세로 전환될 가능성이 높다고 판단됨. 기존 BUY 투자 의견 유지함.

SUMMARY FINANCIAL DATA

	2025	2026E	2027E	2028E
매출액 (십억원)	1,507	2,720	3,501	3,595
영업이익 (십억원)	16	456	708	632
순이익 (십억원)	347	514	700	651
EPS (adj) (원)	-2,480	16,857	26,263	24,075
EPS (adj) growth (%)	적지	흑전	55.8	-8.3
EBITDA margin (%)	7.4	20.2	22.9	20.2
ROE (%)	10.8	13.9	16.5	13.7
P/E (adj) (배)	n/a	12.7	8.1	8.9
P/B (배)	1.2	1.1	0.9	0.9
EV/EBITDA (배)	33.1	6.2	3.6	3.3

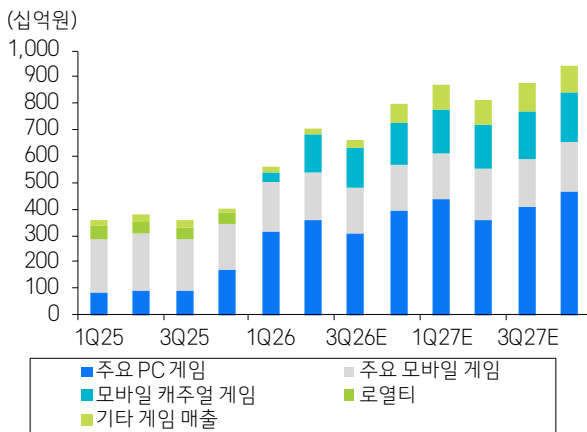
자료: NC, 삼성증권 추정

2Q26 Preview

(십억원)	2Q26			차이 (%)		2Q25	1Q26	증감 (%)	
	신규 추정	기존 추정	컨센서스	기존 추정	컨센서스			YoY	QoQ
매출액	705.5	664.9	657.9	6.1	7.2	290.7	557.4	142.7	26.6
주요 PC 게임	358.6	314.8		13.9		91.7	318.4	290.9	12.6
주요 모바일 게임	181.1	184.1		(1.7)		219.0	182.8	(17.3)	(0.9)
모바일 캐주얼 게임	145.8	145.8		0.0		0.0	35.5	n/a	310.6
로열티 매출	0.0	0.0		#DIV/0!		42.3	0.0	n/a	n/a
기타 게임 매출	20.1	20.1		0.0		29.5	20.7	(31.7)	(3.0)
영업비용	573.4	549.6		4.3		367.3	444.1	56.1	29.1
인건비 및 복리후생비	186.4	168.7		10.5		133.5	174.1	39.6	7.0
지급수수료	102.3	121.6		(15.9)		91.4	92.8	11.9	10.2
연구개발비	92.3	88.8		3.9		70.2	86.2	31.3	7.0
광고선전비	137.3	114.6		19.9		22.7	36.8	505.2	273.1
기타	55.2	55.8		(1.1)		49.5	54.1	11.4	2.0
영업이익	132.1	115.3	128.5	14.6	2.8	15.1	113.3	776.1	16.6
세전이익	163.1	135.1	148.7	20.7	9.7	(33.3)	187.3	흑전	(12.9)
당기순이익	130.5	108.1	109.5	20.7	19.2	(36.0)	152.4	흑전	(14.4)
지배주주순이익	127.9	105.9	107.0	20.7	19.6	(35.4)	148.8	흑전	(14.0)
이익률 (%)									
영업이익률	18.7	17.3				5.2	20.3		
세전이익률	23.1	20.3				(11.5)	33.6		
순이익률	18.5	16.3				(12.4)	27.3		
지배주주순이익률	18.1	15.9				(12.2)	26.7		

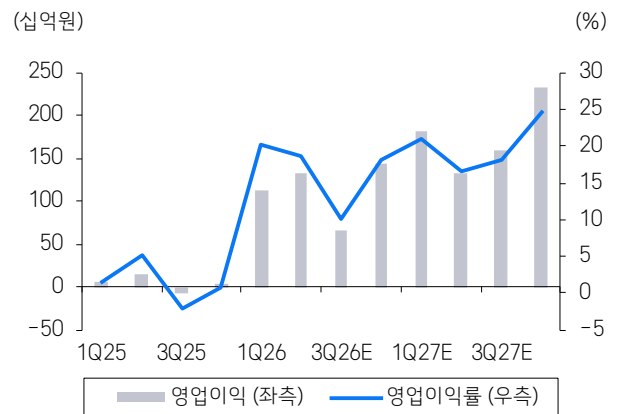
자료: NC, FnGuide, 삼성증권 추정

플랫폼별 분기 매출 추이



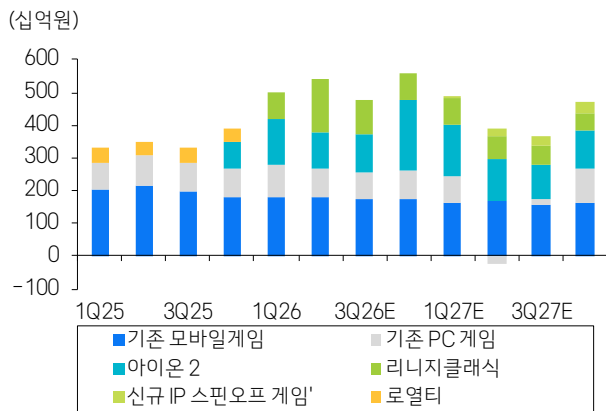
자료: NC, 삼성증권 추정

분기 영업이익 추이



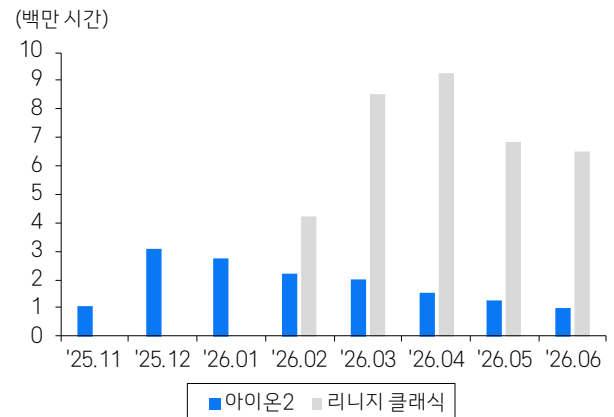
자료: NC, 삼성증권 추정

레거시 IP 게임 매출 추이



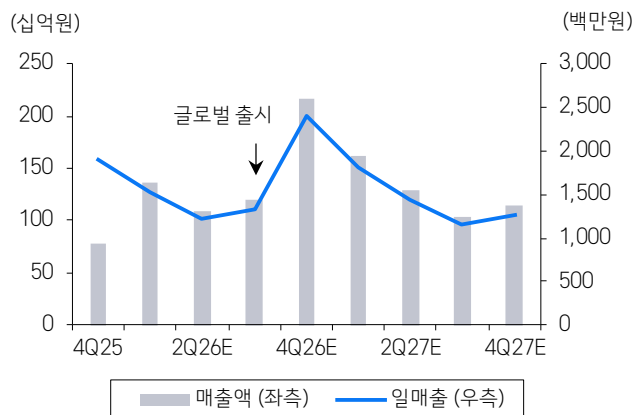
자료: NC, 삼성증권 추정

신규 레거시 IP 게임 PC방 이용 시간 추이



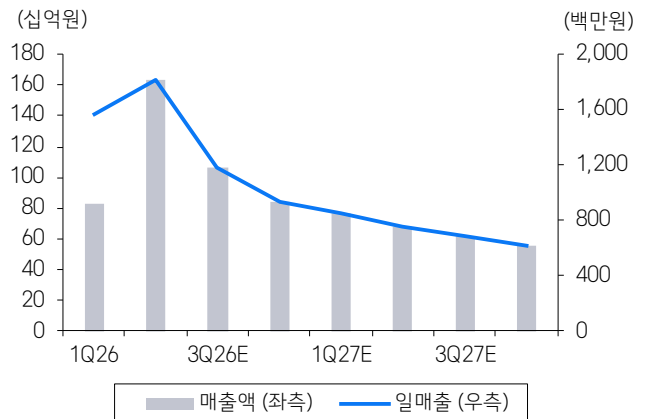
자료: 더로그

아이온2 매출 추이



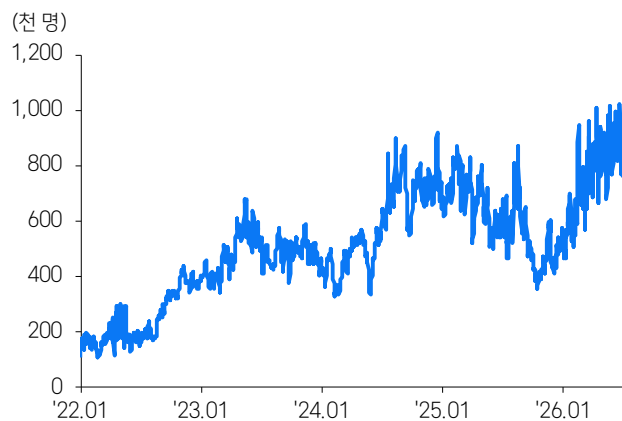
자료: NC, 삼성증권 추정

리니지 클래식 매출 추이



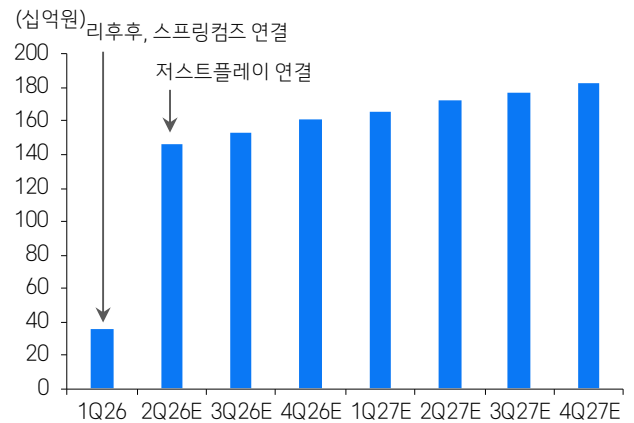
자료: NC, 삼성증권 추정

저스트플레이 DAU 추이



자료: 센서타워

캐주얼게임 매출 추이



자료: NC, 삼성증권 추정

아이온2 글로벌 비즈니스 모델

항목	내용
서비스 방식	Free-to-Play(F2P), 게임 무료 다운로드 및 플레이 글로벌 유저 진입장벽 최소화
핵심 과금	월 구독형 멤버십(약 \$15 예정) 가입 시 거래소 이용, 편의 기능 제공
시즌형 콘텐츠	배틀패스 판매를 통한 반복 매출 확보
아이템 판매	의상·탈것·스킨 등 코스메틱 중심 직접적인 전투력 판매 최소화
게임 내 화폐	Kina (플레이로 획득), Quna (유료 재화)
교환소	Kina와 Quna 교환 가능. 현금→프리미엄 재화→게임 머니로 이어지는 합법적 거래 구조 제공
거래소	플레이어 간 아이템 거래 가능 (가격은 이용자가 결정)

자료: NC, 삼성증권 정리

6/6 길드워3 트레일러 공개



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
	미스트바운드	CCG	모바일/콘솔	길드워 IP. 빌리빌리 퍼블리싱
	아이온 모바일*	MMORPG	모바일	성취게임즈가 PC 아이온 포팅하여 개발
2027	아스트라에 오라티오	수집형 RPG	모바일	디나미스원 개발
	호라이즌 스틸 프론티어스	MMORPG	PC/콘솔	소니 호라이즌 제로 던 IP 기반 MMORPG
2028	길드워 3	MMORPG	PC/콘솔	아레나넷 개발, 길드워 IP

참고: *2026년 IP 스핀오프 게임 총 3종 출시 예정

자료: NC, 삼성증권 정리

주요 게임 매출 추정

(백만원)	2025	2026E	2027E	2028E	1Q26	2Q26E	3Q26E	4Q26E	1Q27E	2Q27E	3Q27E	4Q27E
리니지M	432,977	463,215	442,203	406,470	112,805	118,446	113,708	118,256	112,343	114,590	106,569	108,700
일 매출	1,203	1,287	1,228	1,129	1,253	1,316	1,263	1,314	1,248	1,273	1,184	1,208
영업일 수	360	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지2M	178,348	132,887	111,276	99,449	37,497	33,372	30,702	31,316	28,185	28,700	26,404	27,988
일 매출	495	369	309	276	417	371	341	348	313	319	293	311
영업일 수	360	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지 W	183,086	116,717	97,674	87,736	32,485	29,237	27,775	27,220	24,498	24,988	23,738	24,450
일 매출	509	324	271	244	361	325	309	302	272	278	264	272
영업일 수	360	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지 클래식		437,343	262,439	172,186	83,500	163,061	105,990	84,792	76,313	68,681	61,813	55,632
일 매출		1,354	729	478	1,575	1,812	1,178	942	848	763	687	618
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	583,106	510,774	294,874	136,751	109,401	120,341	216,613	162,460	129,968	103,974	114,372
일 매출	1,934	1,620	1,419	819	1,519	1,216	1,337	2,407	1,805	1,444	1,155	1,271
영업일 수	40	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지 클래식		437,343	262,439	172,186	83,500	163,061	105,990	84,792	76,313	68,681	61,813	55,632
일 매출		1,354	729	478	1,575	1,812	1,178	942	848	763	687	618
영업일 수		323	360	360	53	90	90	90	90	90	90	90
타임 테이커스		46,800	102,918	74,637			9,000	37,800	30,240	25,704	21,848	25,126
일 매출		446	286	207			600	420	336	286	243	279
영업일 수		105	360	360			15	90	90	90	90	90
리밋 제로 브레이커스		12,000	64,324	44,946				12,000	18,900	16,065	13,655	15,704
일 매출		300	179	125				300	210	179	152	174
영업일 수		40	360	360				40	90	90	90	90
신더시티		8,500	338,314	175,845				8,500	122,400	85,680	68,544	61,690
일 매출		31	940	488				1,700	1,360	952	762	685
영업일 수		275	360	360				5	90	90	90	90
호라이즌 스틸 프론티어스			257,500	340,893							100,000	157,500
일 매출			1,981	947							2500	1750
영업일 수			130	360							40	90

자료: NC, 삼성증권 추정

엔씨소프트 밸류에이션

12개월 예상 EPS	19,479
목표 P/E (배)*	14.8
적정 주가 (원)	287,909
목표주가 (원)	290,000
현재 주가 (원)	213,500
상승 여력 (%)	35.8

참고: *피어 그룹의 '26년과 '27년 P/E 평균 적용

7월 21일 종가 기준

자료: NC, 삼성증권 추정

글로벌 피어 P/E 밸류에이션

(배)	2026E	2027E	평균
Krafton	10.3	9.1	9.7
Netmarble	7.3	8.7	8.0
Nintendo	19.7	21.4	20.5
Bandai Namco	20.4	18.9	19.7
Nexon	16.3	15.8	16.0
평균	14.8	14.8	14.8

참고: 7월 21일 종가 기준

자료: Bloomberg

분기별 실적 추이 및 추정

(십억원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26E	3Q26E	4Q26E	1Q27E	2Q27E	3Q27E	4Q27E
매출액	360.3	290.7	360.0	404.2	557.4	705.5	660.0	796.6	870.4	812.1	874.5	943.9
주요 PC 게임	83.3	91.7	87.7	168.2	318.4	358.6	307.2	392.1	437.5	360.5	409.2	464.5
주요 모바일 게임	206.3	219.0	197.2	178.1	182.8	181.1	172.2	176.8	174.0	189.9	182.6	192.2
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	67.0	93.3	89.5	105.3	104.4
영업비용	355.1	367.3	367.5	401.0	444.1	573.4	593.8	651.9	688.5	678.4	715.1	711.0
인건비 및 복리후생비	108.9	133.5	134.7	136.0	174.1	186.4	190.0	193.7	201.1	202.7	204.3	205.9
지급수수료	94.0	91.4	90.7	83.2	92.8	102.3	102.2	136.9	157.5	151.6	165.1	172.6
연구개발비	90.9	70.2	77.3	83.3	86.2	92.3	95.0	98.8	99.6	100.4	101.2	105.0
광고선전비	13.3	22.7	15.8	49.5	36.8	137.3	150.3	163.5	170.2	162.4	181.7	165.9
기타	48.0	49.5	49.0	48.9	54.1	55.2	56.3	59.1	60.2	61.4	62.9	61.6
영업이익	5.2	15.1	(7.5)	3.2	113.3	132.1	66.2	144.8	181.9	133.7	159.4	232.9
세전이익	31.3	(33.3)	435.1	28.2	187.3	163.1	104.8	184.0	225.9	173.5	200.5	275.6
당기순이익	37.5	(36.0)	347.4	(1.5)	152.4	130.5	83.8	147.2	180.7	138.8	160.4	220.5
지배주주순이익	37.8	(35.4)	346.7	(2.4)	148.8	127.9	82.2	144.2	177.1	136.0	157.2	216.1
수정 EPS (원)	1,038	1,030	-3,858	-1,156	4,098	4,947	2,485	5,326	6,683	4,985	5,941	8,654
이익률 (%)												
영업이익률	1.4	5.2	(2.1)	0.8	20.3	18.7	10.0	18.2	20.9	16.5	18.2	24.7
세전이익률	8.7	(11.5)	120.9	7.0	33.6	23.1	15.9	23.1	26.0	21.4	22.9	29.2
순이익률	10.4	(12.4)	96.5	(0.4)	27.3	18.5	12.7	18.5	20.8	17.1	18.3	23.4
지배주주순이익률	10.5	(12.2)	96.3	(0.6)	26.7	18.1	12.4	18.1	20.3	16.7	18.0	22.9

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	2,804.1	2,719.6	(3.0)	3,366.5	3,500.9	4.0	3,531.1	3,594.6	1.8
주요 PC 게임	1,399.8	1,376.3	(1.7)	1,476.3	1,671.7	13.2	1,474.7	1,570.6	6.5
주요 모바일 게임	771.8	712.8	(7.6)	829.0	738.8	(10.9)	820.9	746.5	(9.1)
모바일 캐주얼 게임	495.1	495.1	0.0	697.8	697.8	0.0	803.0	803.0	0.0
로열티 매출	0.0	0.0	n/a	0.0	0.0	n/a	0.0	0.0	n/a
기타 게임 매출	137.4	135.4	(1.5)	363.4	392.6	8.0	432.5	474.4	9.7
영업비용	2,256.6	2,263.3	0.3	2,728.0	2,793.0	2.4	2,910.5	2,962.4	1.8
인건비 및 복리후생비	690.4	744.2	7.8	737.3	813.9	10.4	775.9	856.9	10.4
지급수수료	522.5	434.2	(16.9)	744.6	646.7	(13.1)	824.1	701.1	(14.9)
연구개발비	361.6	372.2	2.9	391.1	406.1	3.8	415.6	431.6	3.9
광고선전비	455.4	487.9	7.1	606.2	680.2	12.2	636.9	717.7	12.7
기타	226.7	224.8	(0.9)	248.8	246.0	(1.1)	258.0	255.2	(1.1)
영업이익	547.5	456.3	(16.7)	638.5	707.9	10.9	620.6	632.1	1.9
세전이익	685.2	639.2	(6.7)	725.2	875.5	20.7	722.6	813.3	12.6
당기순이익	550.8	513.9	(6.7)	580.1	700.4	20.7	578.1	650.7	12.6
지배주주순이익	539.1	503.1	(6.7)	568.5	686.4	20.7	566.5	637.6	12.6
수정 EPS (원)	20,834	16,857	(19.1)	24,764	26,263	6.1	24,651	24,075	(2.3)
이익률 (%)									
영업이익률	19.5	16.8		19.0	20.2		17.6	17.6	
세전이익률	24.4	23.5		21.5	25.0		20.5	22.6	
순이익률	19.6	18.9		17.2	20.0		16.4	18.1	
지배주주순이익률	19.2	18.5		16.9	19.6		16.0	17.7	

자료: NC, 삼성증권 추정

포괄손익계산서

12월 31일 기준 (십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
매출액	1,578	1,507	2,720	3,501	3,595
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	1,578	1,507	2,720	3,501	3,595
(매출총이익률, %)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매 및 일반관리비	1,687	1,491	2,263	2,793	2,962
영업이익	-109	16	456	708	632
(영업이익률, %)	-6.9	1.1	16.8	20.2	17.6
영업외손익	230	445	183	168	181
금융수익	157	116	158	156	171
금융비용	40	47	31	32	32
지분법손익	4	-20	-25	-26	-26
기타	109	396	81	69	69
세전이익	121	461	639	876	813
법인세	27	114	125	175	163
(법인세율, %)	22.2	24.7	19.6	20.0	20.0
계속사업이익	94	347	514	700	651
중단사업이익	0	0	0	0	0
순이익	94	347	514	700	651
(순이익률, %)	6.0	23.1	18.9	20.0	18.1
지배주주순이익	94	347	503	686	638
비지배주주순이익	-0	1	11	14	13
EBITDA	-0	112	548	801	725
(EBITDA 이익률, %)	-0.0	7.4	20.2	22.9	20.2
EPS (지배주주)	4,291	16,023	23,351	31,860	29,597
EPS (연결기준)	4,287	16,057	23,856	32,510	30,201
수정 EPS (원)*	-2,600	-2,480	16,857	26,263	24,075

현금흐름표

12월 31일 기준 (십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
영업활동에서의 현금흐름	107	162	585	795	812
당기순이익	94	347	514	700	651
현금유출입이없는 비용 및 수익	-7	-203	118	150	123
유형자산 감가상각비	106	91	83	84	84
무형자산 상각비	3	5	9	9	9
기타	-116	-298	26	56	29
영업활동 자산부채 변동	-43	-7	23	49	116
투자활동에서의 현금흐름	1,294	-832	123	-307	-115
유형자산 증감	-83	-103	-206	-207	-87
장단기금융자산의 증감	987	-353	50	-91	-19
기타	390	-377	278	-9	-9
재무활동에서의 현금흐름	-523	-82	-28	-132	-181
차입금의 증가(감소)	-268	-24	-5	8	9
자본금의 증가(감소)	0	0	0	0	0
배당금	-64	-28	-22	-139	-190
기타	-191	-30	-1	0	0
현금증감	895	-757	666	392	561
기초현금	365	1,260	504	1,170	1,562
기말현금	1,260	504	1,170	1,562	2,122
Gross cash flow	87	145	632	850	773
Free cash flow	23	59	378	138	726

참고: * 일회성 수익(비용) 제외

** 완전 회석, 일회성 수익(비용) 제외

*** P/E, P/B는 지배주주 기준

자료: NC, 삼성증권 추정

재무상태표

12월 31일 기준 (십억원)	2024	2025	2026E	2027E	2028E
유동자산	1,789	2,267	2,609	3,145	3,736
현금 및 현금등가물	1,260	504	1,170	1,562	2,122
매출채권	130	187	278	330	341
재고자산	1	1	0	0	0
기타	397	1,574	1,161	1,253	1,273
비유동자산	2,165	2,067	2,413	2,560	2,567
투자자산	872	751	785	809	814
유형자산	998	1,035	1,184	1,307	1,309
무형자산	104	111	257	258	258
기타	192	170	187	187	187
자산총계	3,954	4,333	5,023	5,705	6,304
유동부채	322	641	806	905	1,020
매입채무	0	0	0	0	0
단기차입금	0	0	0	0	0
기타 유동부채	322	641	806	905	1,020
비유동부채	568	322	314	335	359
사채 및 장기차입금	170	40	40	40	40
기타 비유동부채	398	282	274	295	319
부채총계	890	963	1,119	1,240	1,379
지배주주지분	3,058	3,365	3,880	4,427	4,875
자본금	11	11	11	11	11
자본잉여금	433	433	433	433	433
이익잉여금	3,474	3,669	4,154	4,701	5,149
기타	-860	-749	-719	-719	-719
비지배주주지분	5	6	23	37	50
자본총계	3,064	3,370	3,903	4,464	4,925
순부채	-1,060	-647	-1,251	-1,715	-2,284

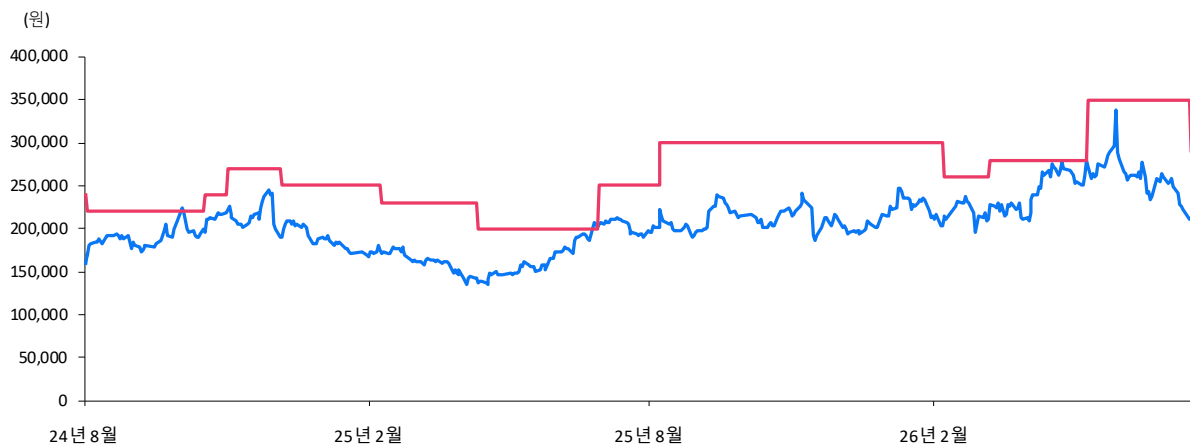
재무비율 및 주당지표

12월 31일 기준	2024	2025	2026E	2027E	2028E
증감률 (%)					
매출액	-11.3	-4.5	80.5	28.7	2.7
영업이익	적전	흑전	2,738.1	55.1	-10.7
순이익	-56.0	269.1	47.9	36.3	-7.1
수정 EPS**	적전	적지	흑전	55.8	-8.3
주당지표					
EPS (지배주주)	4,291	16,023	23,351	31,860	29,597
EPS (연결기준)	4,287	16,057	23,856	32,510	30,201
수정 EPS**	-2,600	-2,480	16,857	26,263	24,075
BPS	157,673	173,514	199,254	227,346	250,338
DPS (보통주)	1,460	1,150	7,157	9,753	9,060
Valuations (배)					
P/E***	n/a	n/a	12.7	8.1	8.9
P/B***	1.2	1.2	1.1	0.9	0.9
EV/EBITDA	n/a	33.1	6.2	3.6	3.3
비율					
ROE (%)	3.0	10.8	13.9	16.5	13.7
ROA (%)	2.3	8.4	11.0	13.1	10.8
ROIC (%)	-7.3	1.1	31.8	43.4	38.7
배당성향 (%)	1,549.6	331.7	27.7	27.7	27.7
배당수익률 (보통주, %)	0.8	0.6	3.4	4.6	4.2
순부채비율 (%)	-34.6	-19.2	-32.1	-38.4	-46.4
이자보상배율 (배)	-10.6	3.6	29.3	44.8	39.1

Compliance notice

- 본 조사분석자료의 애널리스트는 2026년 7월 21일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 2026년 7월 21일 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 리치센터가 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
과리율 (평균)	-20.65	-13.65	-10.60	-20.02	-25.18	-30.22	-17.89	-18.99	-28.78	-15.50	-13.06	-25.92
과리율 (최대or최소)	-8.33	2.05	-8.54	-9.44	-16.20	-22.43	3.25	-14.60	-17.50	-8.65	-0.36	-3.43
일 자	7/22											
투자의견	BUY											
TP (원)	290000											
과리율 (평균)												
과리율 (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 2026. 6. 30. 기준

매수(85.5%)·중립(14.5%)·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