



테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 (TTWO.US)

높아지는 시장 눈높이와 본격적인 출시 모멘텀 도래

- NBA 2K26 성과로 FY1Q27 매출액 \$1,534M으로 시장 컨센서스 3% 상회
- GTA VI의 전례 없는 사전 판매량에도 FY2027E 가이드언스는 보수적으로 유지
- 본격적인 출시 모멘텀과 높아지고 있는 시장의 눈높이에 따른 주가 상승 기대

NBA 2K26 성과에 힘입어 실적 서프라이즈 달성

동사는 FY1Q27 실적에서 매출액이 \$1,534M(-9%QoQ, +2%YoY)으로 시장 컨센서스(Bloomberg Consensus: \$1,492M)를 3% 상회했다. 이는 'NBA 2K26'이 누적 1,200 만장 판매량을 돌파하며 시리즈 역사상 최고 판매량을 기록했기 때문이다. 이외에도 'Toon Blast'의 순예약이 전년 대비 8% 증가하고, GTA+도 지속적으로 반복 매출이 증가하면서 동사의 분기 실적 서프라이즈를 이끌었다.

FY27E 가이드언스 유지, 컨센서스는 전분기대비 증가

동사는 'GTA VI' 사전 예약 판매가 놀라운 속도로 진행되고 있다 하면서 FY2027E 매출 가이드언스를 \$7,900~8,100M 으로 유지했다. 이와 관련해 경영진은 질의응답 세션에서 전례 없는 사전 주문량에도 가이드언스를 유지한 이유에 대해, 사전 주문은 언제든지 취소될 수 있기 때문에 미리 자축하지 않는 것을 선호한다고 언급하며 보수적인 반응을 보였다. 다만 Bloomberg Consensus 를 기준으로 당사가 추정하고 있는 'GTA VI'의 출시 후 2 개 분기 판매량 시장 기대치는 당사가 이전 발간한 보고서 기준 2.7 천만 장에서 현재 3.1 천만 장까지 증가한 것으로 확인된다.

높아진 시장 기대치와 순차적인 출시 모멘텀에 집중

동사는 Netflix 와 파트너십을 맺고 한국 시간으로 8월 28일 'GTA VI'의 확장된 예고 영상을 공개할 예정이다. 11 월 19 일 출시 일정에 맞춰서 순차적으로 기대감을 높여가며 마케팅이 전개되고 있는 만큼, 추가적인 출시 연기 관련 여지에 대한 우려는 다소 낮춰도 좋을 것으로 판단한다. 이제부터 본격적인 출시 관련 모멘텀 구간으로 접어드는 구간이고, 시장 기대치도 이에 맞춰 눈높이가 올라오고 있는 만큼 본격적인 주가 상승을 기대할 여지가 높다고 예상해볼 수 있다. 향후에는 출시 일정에 따라 차츰 공개될 'GTA VI' 정보들과 사전 예약 판매량, 메타 크리틱 점수 등 게임의 구체적 완성도에 대한 윤곽을 확인해 나가는 과정이 수반되어야 할 것으로 판단한다.

▶ 현재주가 / 목표주가 컨센서스

현재주가('26.8.19): \$237.04

목표주가 컨센서스: \$285.15

▶ 투자 의견 컨센서스

매수	보유
94%	6%

Stock Data

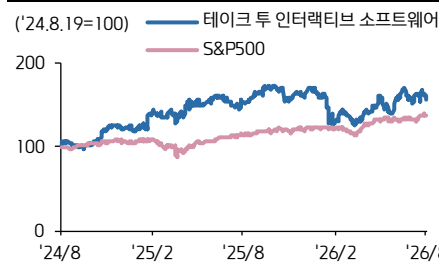
산업분류	엔터테인먼트
S&P 500 (8/19)	7,707.98
현재주가/목표주가	237.04 / 285.15
52주 최고/최저 (\$)	265.94 / 187.63
시가총액 (백만\$)	44,322
유통주식 수 (백만)	184
일평균거래량 (3M)	2,582,952

Earnings & Valuation

(백만 \$)	FY25	FY26	FY27E	FY28E
매출액	5,648	6,721	8,424	9,182
영업이익	613	1,005	1,648	2,422
OPM(%)	10.9	15.0	19.6	26.4
순이익	446	761	1,309	1,935
EPS	2.6	4.1	6.9	10.1
증가율(%)	3.2	62.4	67.5	46.2
PER(배)	-	-	34.2	23.4
PBR(배)	17.2	10.4	11.5	9.0
ROE(%)	11.4	14.9	28.9	36.2
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0

Performance & Price Trend

주가수익률 (%)	YTD	1M	6M	12M
절대	-7.4	0.2	17.7	3.8
S&P Index	12.6	3.4	12.3	20.2



자료: 데이터 스트림 컨센서스, 키움증권 리서치

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

(단위: USDmn)	1Q26	2Q26	3Q26	4Q26	1Q27	2Q27E	3Q27E	4Q27E	2026	2027E	2028E
매출액	1,504	1,774	1,699	1,680	1,534	1,461	3,310	2,243	6,656	8,122	9,040
%YoY	12%	31%	25%	6%	2%	-18%	95%	34%	18%	22%	11%
%QoQ	-5%	18%	-4%	-1%	-9%	-5%	127%	-32%			
반복적 소비자 지출	1,181	1,412	1,283	1,540	1,169	1,358	1,347	1,438	6,528	5,310	6,257
단일 패키지 등	242	549	474	40	217	302	2,061	488	193	3,071	2,468
매출원가	559	793	754	741	651	632	1,597	925	2,847	3,559	3,558
매출원가율	37%	45%	44%	44%	42%	43%	48%	41%	43%	44%	39%
매출총이익	945	981	946	939	883	822	1,754	1,314	3,810	4,535	5,506
판매수수료	409	537	433	392	370	462	671	479	1,771	1,771	1,956
일반관리비	207	225	219	224	226	231	254	243	874	818	970
연구개발비	261	268	283	263	274	281	339	307	1,075	1,032	1,260
영업이익	22	-98	-39	11	36	-198	418	269	-104	465	1,144
%YoY	적축	적축	적축	흑전	흑전	적축	흑전	2370%	적축	흑전	146%
%QoQ	적축	적축	적축	흑전	226%	적전	흑전	-36%			
영업이익률	-1%	-6%	-2%	1%	2%	-14%	13%	12%	-2%	6%	13%
법인세차감전순이익	-14	-116	-56	-13	-49	-212	404	256	-198	395	1,114
법인세비용	-2	18	37	47	-15	-52	96	69	100	103	180
당기순이익	-12	-134	-93	-60	-34	-118	321	174	-298	428	1,177
당기순이익률	-1%	-8%	-5%	-4%	-2%	-8%	10%	8%	-4%	5%	13%
EPS(USD)	-0.07	-0.73	-0.50	-0.32	-0.18	-0.85	1.45	0.85	-1.62	1.31	5.38

주1: 컨센서스는 Bloomberg 전망치 기준 (기준일: 2026년 8월 19일)

주2: 손익은 GAAP 기준

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

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY1Q27 실적 지표 분석

(USDmn)	Actual	Consensus	%differ
Revenue	1,534	1,492	3%
Net Profit	-34	-35	4%
EPS	-0.18	-0.21	적축

주: 컨센서스는 8/6일 Bloomberg Consensus 기준

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

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY2Q27E 가이드스 지표 분석

(USDmn)	Guidance	Consensus	%differ
Revenue	1,445	1,640	-12%
Net Profit	-149	-87	적축
EPS	-0.80	-0.69	적축

주1: 가이드스는 범위 중간값 기준 (매출액 \$1,420M~1,470M, Net Profit \$-157~-140M, EPS -0.84~-0.75)

주2: 컨센서스는 8/6일 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	8,531	-6%
Net Profit	124	469	-74%
EPS	0.65	1.52	-57%

주1: 가이드스는 범위 중간값 기준 (매출액 \$7,900~8,100M, Net Profit \$104~143M, EPS \$0.55~0.75)

주2: 컨센서스는 8/6일 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 확인

TITLES ANNOUNCED TO-DATE FY 2027 - FY 2029*	
3 Mobile	• CSR 3 (Zynga) - TBA
8 Sports	• NBA 2K27 (2K) - Launching September 2026 • PGA TOUR 2K27 (2K) - TBD • WWE 2K27 (2K) - TBD
3 Core New IP	• Judas (Ghost Story Games) - TBA • Project ETHOS (31st Union) - TBA
15 Core Existing IP 8 sequels and 7 remakes, remasters, and platform extensions	• Grand Theft Auto VI (Rockstar Games) - Launching November 19, 2026

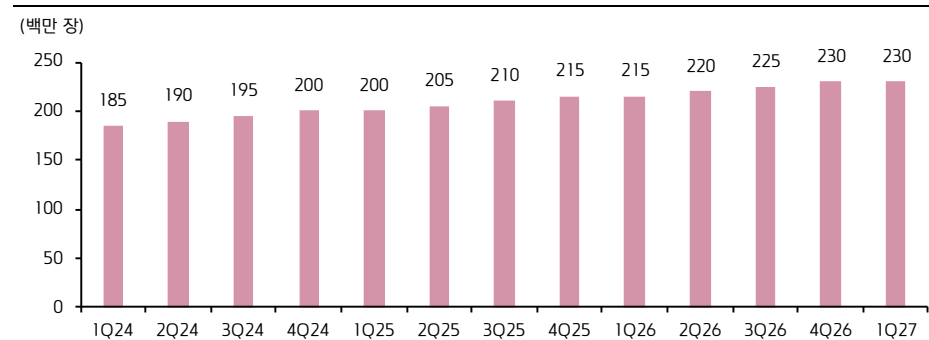
자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

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	2 천 9 백만장	\$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)



주1: 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)	2Q27E	3Q27E	4Q27E
GTA IP 매출액 컨센서스	168	2,301	501
분기별 GTA 매출액 가정		168	168
GTA VI 매출액 컨센서스 추정		2,133	333
GTA VI ASP (\$)		80	80
GTA VI 판매량 컨센서스 추정 (백만장)		27	4

주1: GTA IP 매출액 컨센서스는 Bloomberg Consensus 기준

주2: 분기별 평균 GTA 매출액 가정은 2Q27E Bloomberg Consensus 추정치를 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

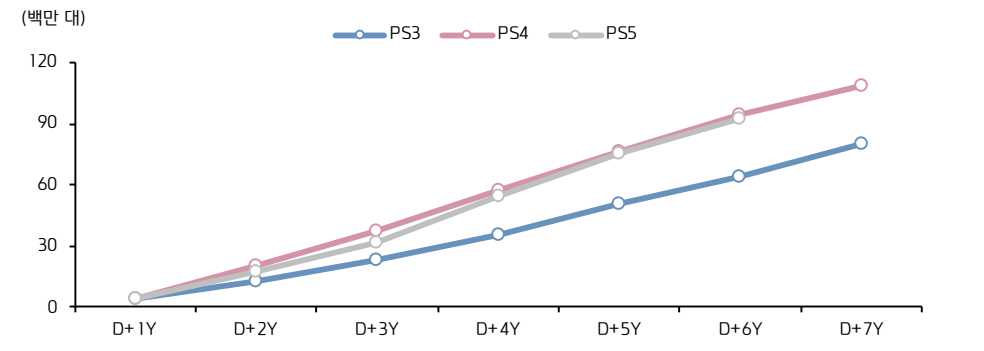
주2: PS5 2026년 추정치는, PS4 2개년 CAGR(D+6Y~D+7Y) 19%를 적용해 추산

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

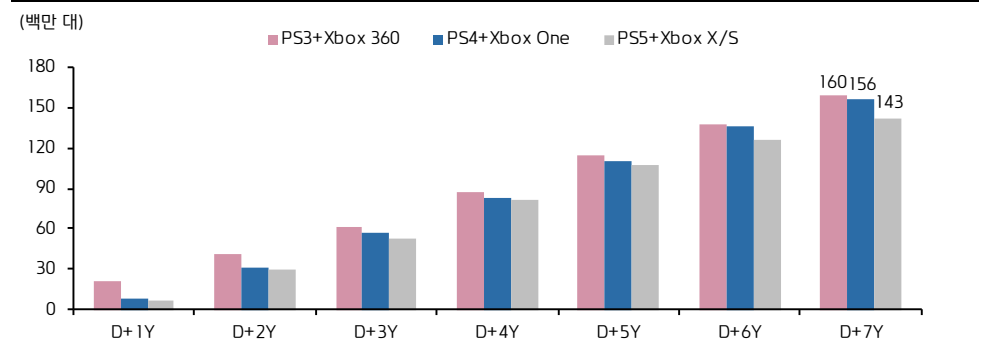
자료: Take-Two Interactive Software, Sony, VGChartz, Bloomberg, 키움증권 리서치

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

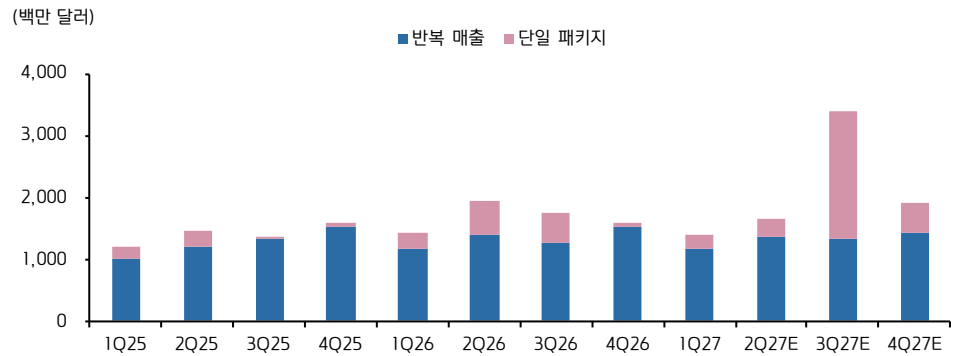
자료: Sony, VGChartz, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 출시 예정작

	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

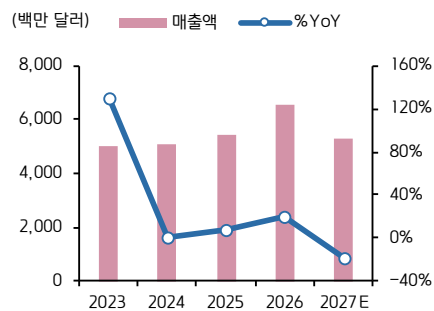
테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 수익모델별 매출액 (FY 기준)



주: 3Q27E는 GTA VI 출시 가정

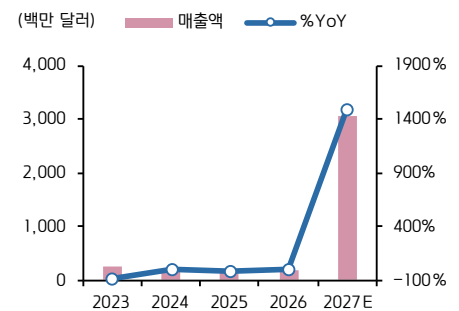
자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

반복 구매 지출 연간 매출액 (FY 기준)



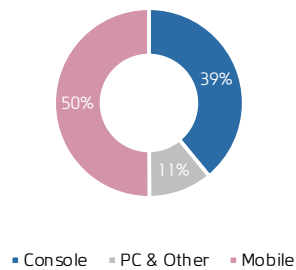
주: FY2023 Take-Two Interactive Software가 Zynga 인수
자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

단일 패키지 연간 매출액 (FY 기준)



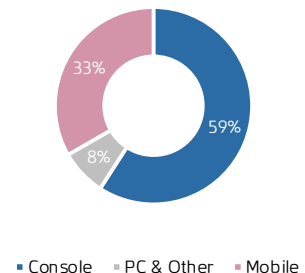
주: FY2027E GTA VI 출시 가정
자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

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 8월 18일 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.