

상반기 체질개선은 성공적, 이제는 신작 IP를 볼 때

레거시 IP 수명 연장과 재활성화 가능성 입증

NC의 '26년 상반기는 단순한 실적 회복이라기보다 기업 체질이 본격적으로 바뀌기 시작했다는 점을 시장에 확인시킨 시기였다. 첫째, 리니지 클래식이 출시 초기 과금 피크를 넘어선 뒤에도 매출이 오히려 강해지며 레거시 IP의 수명과 재활성화 가능성을 입증했다. 둘째, JustPlay 연결 편입으로 모바일 캐주얼이 전사 매출에 잡히면서 매출 포트폴리오의 형태가 달라졌다. 셋째, 아이온2 국내·대만 매출은 정상화 국면에 진입했고 9월 30일 글로벌 얼리엑세스를 앞두고 있어, 국내 하락을 글로벌 확장이 다시 끌어올릴 수 있는지 확인하는 단계로 넘어갔다.

특정 장르와 단일 IP 리스크 벗어나기 위한 전술변화 지속

NC는 리니지 클래식의 초기 흥행, 모바일 캐주얼 진출을 위한 JustPlay 인수, 여기에 26년 경영전략 간담회를 통해 천명했던, 모바일 확장 전략을 중심으로한 중장기 성장 전략을 지속하고 있다. 한단계 레벨업 된 다음 성장 전략은 'Legacy IP의 고도화', '하반기 신규 IP 확보', '모바일 캐주얼 사업'의 세 축으로 정리된다. 이는 과거의 '대작 MMORPG 흥행 여부' 중심 내러티브에서 벗어나 수익원 다변화와 장르 확장을 공식화했다는 점에서 의미가 크다고 판단된다.

체질개선 지속과 신작 IP 출시로 하반기 기대감 UP

'26년 하반기는 (1)아이온2의 국내 및 대만 런칭 이후의 글로벌 권역 확장 (2)리니지 기반 스피노프/지역 확장 (3)신규 IP 런칭 및 캐주얼 포트폴리오 확대가 주요 실적모멘텀으로 작용할 전망이다. 아이온2외에 27년을 바라보는 장기적인 업사이드는 신작들의 추가적인 성과에 달려 있다. 신더시티, 타임테이커스 등 IP 신작들이 순차적으로 안착할 경우, 극대화된 레버리지 효과를 통해 영업이익은 시장의 예상보다 큰 폭으로 회복할 것으로 전망된다.

Fig. 1: NC 연결재무제표 요약

	2024	2025	2026F	2027F	2028F
매출액(십억원)	1,578	1,507	2,826	3,136	3,293
영업이익	-109	16	528	705	721
세전이익	121	461	642	814	862
순이익[지배]	94	347	481	609	645
EPS(원)	4,291	16,023	22,313	28,288	29,946
증감률(%)	-55.6	273.4	39.3	26.8	5.9
PER(배)	42.7	12.6	10.0	7.9	7.4
PBR	1.0	1.1	1.1	0.9	0.8
EV/EBITDA	-	24.2	5.7	3.5	2.7
ROE(%)	3.0	10.8	13.4	14.8	13.7
배당수익률	0.8	0.6	0.5	0.5	0.5

자료: NC, BNK투자증권 / 주: K-IFRS 연결

투자의견

매수

[유지]

목표주가

360,000원

(6M)

61.4%

[유지]

현재주가

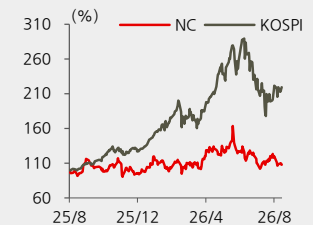
223,000원

2026/8/27

주식지표

시가총액	4,804십억원
52주최고가	338,000원
52주최저가	187,000원
상장주식수	2,154만주/0.0만주
자본금/액면가	11십억원/500원
60일평균거래량	11만주
60일평균거래대금	29십억원
외국인지분율	38.3%
자기주식수	207만주/9.6%
주요주주및지분율	
김택진 외	12.4%
국민연금공단	11.1%

주가동향



이종원

인터넷/게임/엔터

bluesky@bnkfn.co.kr

(02)2071-7657

BNK투자증권 리서치센터

07325 서울시 영등포구 여의대로 56

한화손해보험빌딩 10층

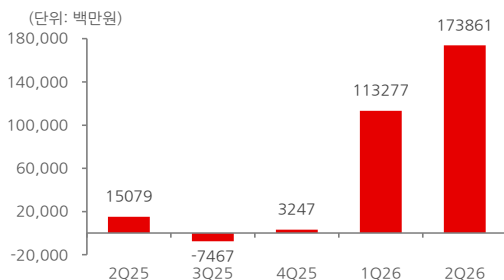
www.bnkfn.co.kr

기존 IP의 고도화를 통한 이익체력 상승

26년 상반기는 단순한 실적 회복이라기보다 기업 체력이 본격적으로 바뀌기 시작했다는 점을 시장에 확인시킨 분기라는 점에서 의미가 있다. 특히 2Q26 실적은 단순히 좋았다는 한 문장으로 정리하기보다, 질적으로 서로 다른 세 가지 변화가 한 분기에 겹쳐 나타났다고 보는 편이 정확하다. 첫째, 리니지 클래식 출시 초기 과금 피크를 넘어서 뒤에도 매출이 오히려 강해지며 레거시 IP의 수명과 재활성화 가능성을 입증했다. 둘째, JustPlay 연결 편입으로 모바일 캐주얼이 전사 매출의 22%까지 단숨에 올라오면서 매출 포트폴리오의 형태가 달라졌다. 셋째, 아이온2 국내·대만 매출은 정상화 국면에 진입했고 9월 30일 글로벌 얼리액세스를 앞두고 있어, 차후 국내 트래픽 하락을 글로벌 확장이 다시 끌어올릴 수 있는지 확인하는 단계로 넘어갔다.

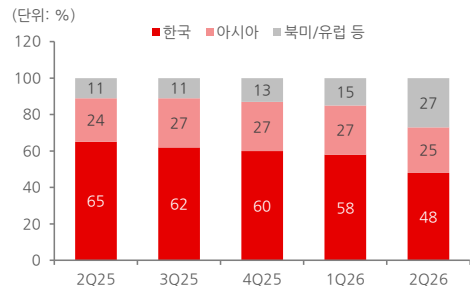
지난 2분기 연결 매출은 7,705억원, 영업이익은 1,739억원, 당기순이익은 1,312억원으로 각각 전년 동기 대비 101%, 1,053% 증가했다. 영업이익률은 22.6%로 1Q26의 20.3%를 다시 넘어섰다. 매출과 영업이익은 시장 컨센서스를 각각 약 13%, 32% 상회했다. PC 게임이 3,438억원으로 전체의 약 45%, 모바일 게임이 1,853억원으로 24%, 모바일 캐주얼이 1,697억원으로 22%, 기타가 717억원으로 약 9%를 차지했다. 모바일 MMORPG 매출이 전사의 절대적인 중심이었던 과거와 달리, PC와 캐주얼이 동시에 커지면서 매출 포트폴리오가 사실상 세 개의 축으로 재편됐다. 리니지 클래식의 2Q26 매출은 1,855억원으로 PC 매출의 절반 이상을 차지했다. 투자 관점에서 리니지 클래식의 의미는 두 가지다. 첫째, NC가 보유한 오래된 IP가 단순히 '노후화된 현금창출 자산'이 아니라, 물과 BM을 다시 설계하면 신규 매출원이 될 수 있다는 점이다. 둘째, 신작 개발비가 크게 들어가는 완전히 새로운 IP보다 기존 브랜드를 재활성화하는 방식은 투자 대비 회수 기간이 짧고, 유지 획득 비용도 상대적으로 낮을 가능성이 높다. 이는 동사가 2026년 경영전략에서 제시한 Legacy IP 고도화 전략의 첫 성공 사례로 볼 수 있다. 다만 2Q의 일매출 기조가 지속상향되기는 쉽지 않아, 향후 핵심은 7월~4Q 매출 하락 속도와 업데이트 이후의 유지 복귀율이 될 전망이다. 아이온2의 국내·대만 매출은 1Q26 1,368억원에서 2Q26 719억원으로 47% 감소했다. 출시 초기 피크에서 정상화되는 과정으로 볼 수 있지만, 리니지 클래식이 강했던 만큼 아이온2 하락이 2Q 전체 PC 매출 증가율을 제한했다고 판단된다. 이제 아이온2는 국내 매출 방어보다 9월 30일 글로벌 얼리액세스 성과로 무게 중심이 이동됐고, 글로벌 버전은 북미·남미·유럽·일본 등에서 10월 5일 서비스될 예정이다.

Fig. 2: NC 영업이익



자료: NC, BNK투자증권

Fig. 3: NC 지역별 매출 비중



자료: NC, BNK투자증권

게임스컴을 통해 장르 확장 공식화, 수익원 다변화와 추가적인 성장옵션 확대

리니지M·리니지2M·리니지W 합산 모바일 매출은 2Q26 1,853억원으로 전분기 대비 1% 증가했다. 리니지M은 1,173억원으로 4% 성장했지만 2M과 W는 장기적인 하향 안정화 흐름이 이어지고 있다. 과거에는 이 세 게임의 성장률이 NC 밸류에이션 대부분을 결정했지만, 이제는 PC와 캐주얼의 변동성을 흡수하는 기저 현금흐름의 역할이 더 중요해졌다. 이 변화는 오히려 긍정적이다. 기존 모바일 게임이 급격히 무너지지만 않는다면, 신규 PC·글로벌 타이틀에 필요한 개발·마케팅 자금을 자체적으로 공급할 수 있기 때문이다. 반대로 리니지M까지 구조적인 하락으로 전환할 경우 새로운 사업의 성장분이 기존 매출 감소를 메우는 데 소진될 수 있으므로, 리니지M의 분기 1천억원대 매출 유지 여부는 여전히 핵심 방어 지표라고 판단된다. 4월 말 인수가 완료된 독일 JustPlay의 연결 편입 효과로 2Q26 모바일 캐주얼 매출은 1,697억원을 시현, 1Q26 355억원에서 급증했다.

회사는 2030년 매출 5조원, ROE 15% 이상이라는 목표를 제시하며 성장 전략을 ‘Legacy IP 고도화’, ‘신규 IP 확보’, ‘모바일 캐주얼 사업’의 세 축으로 정리하고 있다. 이는 과거의 ‘대작 MMORPG 흥행 여부’ 중심 내러티브에서 벗어나 수익원 다변화와 장르 확장을 공식화했다는 점에서 의미가 크다. 모바일 캐주얼 사업 확대와 함께 동사가 지난해 인수한 Lihuhu, Springcomes, Moving Eye 등과 JustPlay를 연결해 개발-유통-마케팅-라이브웍스가 이어지는 구조를 구축할 수 있어 신작 출시 경쟁력이 재고될 것으로 판단된다. 새로운 성장축 기반의 BM 전략은 NC가 MMORPG 중심 회사라는 기존의 밸류에이션 디스카운트를 낮추는 데 중요한 투자포인트가 될 전망이다. NC는 25일 독일 쾰른에서 열린 ‘게임스컴 2026’ 전야제 행사 ‘오프닝 나이트 라이브(ONL)’를 통해 ‘아이온2’, ‘신더시티’, ‘Like or Die’ 등 주요 신작 3종을 공개하며 글로벌 신작 모멘텀을 재차 부각했다. 특히 ‘아이온2’의 글로벌 출시 일정을 구체화했다는 점은 단기 실적 가시성을 높이는 요인으로 판단되며, ‘신더시티’의 신규 영상 공개와 ‘프로젝트 본파이어’의 정식 타이틀인 ‘Like or Die’ 최초 공개는 중장기 신작 파이프라인의 확장성을 확인시켜준 이벤트로 판단된다.

표 1. NC 신작 출시 일정

출시일정	게임명	장르	플랫폼	지역	형태
26.09.30	아이온2 (얼리엑세스)	MMORPG	PC	글로벌	자체개발 (지역 확장)
2H26	리밋 제로 브레이커스	서브컬처 RPG	모바일, PC	글로벌	퍼블리싱 (빅게임스튜디오)
	신더시티	오픈월드 슈팅	PC, 콘솔	글로벌	자체개발
	타임 테이커스	히어로 슈터	PC, 콘솔	글로벌	퍼블리싱 (미스틸게임즈)
	아이온 모바일	MMORPG	모바일	중국	공동개발 (성취게임즈)
	리니지2M / M	MMORPG	모바일	중국	자체개발 (텐센트 퍼블리싱)
2027~	호라이즌 스틸 프론티어스	MMORPG	모바일, PC	글로벌	IP 제휴/공동개발 (SIE 협업)
	본파이어	차세대 슈터	PC, 콘솔	글로벌	자체개발
	아스테라에 오라티오	서브컬처 RPG	미정	글로벌	퍼블리싱 (디나미스원)
	길드워3	MMORPG	콘솔, PC	글로벌	자체개발 (자회사)
	디펙트	FPS	PC 및 멀티 플랫폼	글로벌	퍼블리싱 (엠티베슬)

자료: NC, BNK투자증권

하반기~27년 신작 IP 출시에 따른 성장모멘텀 지속

이번 게임스컴의 핵심은 단순한 신작 공개를 넘어, NC가 기존 MMORPG 중심의 사업구조에서 벗어나 PC·콘솔 및 슈팅 장르를 포함한 글로벌 멀티장르 포트폴리오로 전환하고 있다는 점을 시장에 재확인시켰다는 데 있다. 향후 주가 측면에서는 아이온2 글로벌 출시 이후 초기 트래픽과 매출 성과가 가장 중요한 단기 모멘텀이 될 전망이며, 신더시티와 Like or Die에 대한 글로벌 이용자 반응은 NC의 밸류에이션 리레이팅 가능성을 판단하는 중장기 지표로 작용할 것으로 예상된다. NC의 상반기 실적 기조와 게임스컴에서의 신작 라인업 구성과 전략은 회사가 오랫동안 유지해온 리니지 모바일 의존, 신작 공백, 성장성 둔화라는 프레임을 깨기 시작한 전술 변화로서 의미가 있다. 동사의 최근 행보는 과거처럼 단일 대작의 흥행 확률에 의존하는 대신, 데이터 기반으로 다수의 캐주얼 타이틀을 실험하고 빠르게 확장하거나 혹은 중단하는 전략적인 포트폴리오 채택 방식을 도입하려는 일환으로 해석된다. 회사가 과거의 사업 편중 문제를 인정한 것이고, 실적 변동성이 특정 MMORPG와 일부 지역에 지나치게 의존하는 구조에서 탈피하기 위한 가동 전술의 변화라고 볼 수 있다.

NC의 펀더멘털은 2024~2025년의 구조조정·신작 부재·기존 모바일 둔화 국면을 지나 2026년을 기점으로 이익 레벨이 재정의 되고있다. 단기적으로는 3Q 실적이 2Q보다 다소 약해 보일 가능성이 있다. 중국 계약금 일회성이 사라지고, 글로벌 출시 전 마케팅과 캐주얼 UA 비용이 이어지기 때문이다. 그러나 이 구간에서 중요한 것은 QoQ의 영업이익 감소 자체가 아닌, 정상화 영업이익이 1천억원 안팎의 레벨을 유지하는지 여부라고 판단된다. 그 수준이 유지되고 4Q 아이온2 글로벌이 예상대로 올라온다면, 26년 영업이익 5천억원대는 일회성 수익을 제외하고도 가시권에 들어올 수 있다. 여기에 9월 30일 아이온2의 글로벌 얼리엑세스 및 10월 5일 정식 출시는 하반기 실적과 밸류에이션의 분수령이 될 전망이다. 상반기 아이온2와 리니지 클래식은 PC 대형 IP의 매출 파워를 재확인시켰고, 모바일 캐주얼은 장르 다각화가 더 이상 선언이 아니라 실제 수익에 바로 반영되는 단계로 넘어갔음을 보여줬다. 하반기에는 기존 IP의 글로벌 출시 확정으로 권역확장 모멘텀도 발생한다. 3분기 아이온2의 글로벌 출시와 신더시티·타임테이커즈·브레이크스의 출시전 테스트가 장기적인 밸류에이션 멀티플을 결정할 전망이다. 글로벌 확장과 함께 아이온2가 분기 1천억원 내외의 안정적 매출대를 형성하고 후속작의 히트율이 일정수준 이상 도달 시, NC의 밸류에이션은 모바일 레거시 중심의 디스카운트 리스크에서 온전히 벗어날 수 있다. 글로벌 및 크로스 플랫폼 신작 성장옵션이 포함된 멀티플 리레이팅이 주가에 새롭게 적용될 것이기 때문이다.

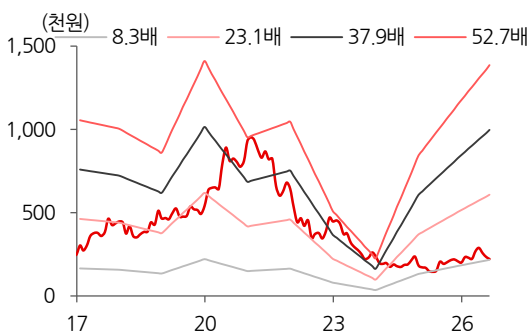
표 2. NC 실적테이블

(단위: 십억원)

항목	1Q25A	2Q25A	3Q25A	4Q25A	1Q26A	2Q26A	3Q26E	4Q26E	2025A	2026E
매출액	360.4	382.4	360.1	404.2	557.4	770.5	690.0	807.8	1,507.1	2,825.7
모바일게임	203.7	216.7	195.9	178.0	182.8	185.3	178.0	174.0	794.3	720.1
리니지M	112.7	121.1	105.3	93.8	112.8	117.3	112.0	108.0	432.9	450.1
리니지2M	37.9	48.0	47.2	45.3	37.5	37.1	36.0	35.0	178.4	145.6
리니지W	53.1	47.6	43.4	38.9	32.5	30.8	30.0	31.0	183.0	124.3
PC/Console	83.4	91.7	87.8	168.1	318.4	343.8	282.0	375.0	431.0	1,319.1
아이온2	-	-	-	77.4	136.8	71.9	60.0	176.0	77.4	444.7
리니지클	-	-	-	-	83.5	185.5	140.0	110.0	-	519.0
래식	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
기타	83.4	91.7	87.8	90.7	98.1	86.3	82.0	89.0	353.6	355.4
캐주얼	-	-	-	-	35.5	169.7	190.0	220.0	-	615.2
(M&A)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
기타	28.3	31.7	29.6	15.7	20.7	71.7	40.0	38.8	105.3	171.3
영업비용	355.1	367.3	367.5	401.0	444.1	596.6	591.3	665.7	1,490.9	2,297.7
인건비	187.2	190.8	199.4	197.9	244.0	260.0	255.0	262.0	775.3	1,021.0
마케팅비	13.3	23.4	16.0	52.9	37.8	163.1	125.0	175.0	105.6	500.9
D&A	25.1	24.7	21.4	22.3	22.9	25.2	26.0	27.0	93.5	101.0
매출변동비/기타	129.5	128.4	130.7	127.9	139.5	148.3	185.3	201.7	516.5	674.8
영업이익	5.3	15.1	(7.4)	3.2	113.3	173.9	98.7	142.1	16.2	527.9
영업이익률	1.5%	3.9%	(2.1%)	0.8%	20.3%	22.6%	14.3%	17.6%	1.1%	18.7%
당기순이익	37.5	(36.0)	347.4	(1.5)	152.4	131.2	82.6	115.6	347.4	481.8
순이익률	10.4%	(9.4%)	96.5%	(0.4%)	27.3%	17.0%	12.0%	14.3%	23.1%	17.1%

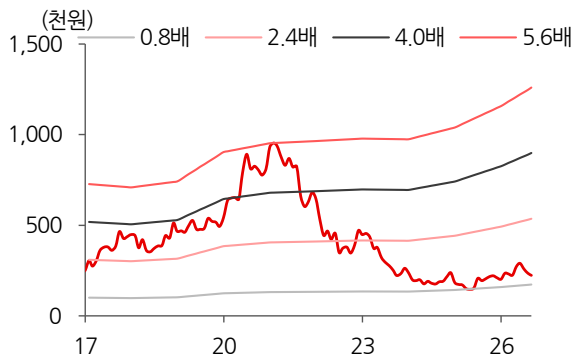
자료: NC, BNK투자증권

Fig. 4: NC PER 밴드 차트



자료: ValueWise, BNK투자증권

Fig. 5: NC PBR 밴드 차트



자료: ValueWise, BNK투자증권

재무상태표

(십억원)	2024	2025	2026F	2027F	2028F
유동자산	1,789	2,267	3,148	3,921	4,606
현금성자산	1,260	504	719	1,335	1,941
매출채권	130	187	352	390	410
재고자산	1	1	2	3	3
비유동자산	2,165	2,067	2,088	2,049	2,009
투자자산	872	751	850	873	885
유형자산	998	1,035	962	904	857
무형자산	104	111	106	102	98
자산총계	3,954	4,333	5,236	5,970	6,616
유동부채	322	641	959	1,064	1,117
매입채무	0	0	0	0	0
단기차입금	0	0	0	0	0
비유동부채	568	322	447	477	492
사채및장기차입금	170	40	40	40	40
부채총계	890	963	1,406	1,541	1,609
지배기업지분	3,059	3,364	3,823	4,421	4,998
자본금	11	11	11	11	11
자본잉여금	433	433	433	433	433
이익잉여금	3,474	3,669	4,127	4,725	5,302
자본총계	3,064	3,370	3,830	4,429	5,007
총차입금	381	357	270	280	285
순차입금	-1,100	-1,649	-1,387	-2,097	-2,750

현금흐름표

(십억원)	2024	2025	2026F	2027F	2028F
영업활동현금흐름	107	162	773	690	738
당기순이익	94	347	482	611	647
비현금비용	228	337	247	295	290
감가상각비	109	96	77	63	51
비현금수익	-235	-540	-194	-208	-176
자산및부채의증감	-43	-7	302	71	36
매출채권감소	20	-40	-164	-39	-20
재고자산감소	0	0	-1	0	0
매입채무증가	0	0	0	0	0
법인세환급(납부)	-23	-23	-161	-204	-216
투자활동현금흐름	1,294	-832	-459	-72	-69
유형자산증가	-84	-103	0	0	0
유형자산감소	1	1	0	0	0
무형자산순감	41	52	0	0	0
재무활동현금흐름	-523	-82	-109	-2	-63
차입금증가	-268	-24	-87	10	5
자본의증감	0	0	0	0	0
배당금지급	-64	-28	-22	-12	-68
현금의증가	895	-757	215	616	606
기말현금	1,260	504	719	1,335	1,941
잉여현금흐름(FCF)	23	59	773	690	738

자료: 감사보고서(12월 결산), BNK투자증권 리서치센터

포괄손익계산서

(십억원)	2024	2025	2026F	2027F	2028F
매출액	1,578	1,507	2,826	3,136	3,293
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	1,578	1,507	2,826	3,136	3,293
매출총이익률	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매비와관리비	1,687	1,491	2,298	2,432	2,572
판매비율	106.9	98.9	81.3	77.6	78.1
영업이익	-109	16	528	705	721
영업이익률	-6.9	1.1	18.7	22.5	21.9
EBITDA	0	112	605	767	772
영업외손익	230	445	114	110	141
금융이자손익	62	52	84	112	145
외화관련손익	0	0	0	0	0
기타영업외손익	168	393	30	-2	-4
세전이익	121	461	642	814	862
세전이익률	7.7	30.6	22.7	26.0	26.2
법인세비용	27	114	161	204	216
법인세율	22.3	24.7	25.1	25.1	25.1
계속사업이익	94	347	482	611	647
당기순이익	94	347	482	611	647
당기순이익률	6.0	23.0	17.1	19.5	19.6
지배기업순이익	94	347	481	609	645
총포괄손익	48	337	482	611	647

주요투자지표

	2024	2025	2026F	2027F	2028F
EPS (원)	4,291	16,023	22,313	28,288	29,946
BPS	175,362	187,076	208,354	236,086	262,852
CFPS	3,975	6,694	24,835	32,394	35,309
DPS	1,460	1,150	1,150	1,150	1,150
PER (배)	42.7	12.6	10.0	7.9	7.4
PSR	2.5	2.9	1.7	1.5	1.5
PBR	1.0	1.1	1.1	0.9	0.8
PCR	46.1	30.1	9.0	6.9	6.3
EV/EBITDA	-	24.2	5.7	3.5	2.7
배당성향 (%)	30.1	6.4	4.6	3.7	3.5
배당수익률	0.8	0.6	0.5	0.5	0.5
매출액증가율	-11.3	-4.5	87.5	11.0	5.0
영업이익증가율	0.0	0.0	3184.1	33.4	2.4
순이익증가율	-55.6	268.0	38.7	26.8	5.9
EPS증가율	-55.6	273.4	39.3	26.8	5.9
부채비율 (%)	29.1	28.6	36.7	34.8	32.1
차입금비용	12.4	10.6	7.1	6.3	5.7
순차입금/자기자본	-35.9	-48.9	-36.2	-47.3	-54.9
ROA (%)	2.3	8.4	10.1	10.9	10.3
ROE	3.0	10.8	13.4	14.8	13.7
ROIC	-7.3	1.1	43.0	71.3	82.8

주: K-IFRS 연결 기준, 2026/8/27 종가 기준

투자의견 및 목표주가 변경

종목명	날짜	투자의견	목표주가 (6M)	과리율(%)	
				평균	H/L
NC (036570)	25/08/28	매수	270,000원	-20.8	-10.4
	25/12/04	매수	270,000원	-20.1	-8.3
	26/02/20	매수	270,000원	-18.1	-12.0
	26/03/19	매수	270,000원	-11.0	2.8
	26/04/30	매수	360,000원	-27.1	-22.5
	26/05/26	매수	360,000원	-31.2	-6.1
	26/08/28	매수	360,000원	-	-

주가 및 목표주가 변동 추이(2Y)



투자등급 (기업 투자의견은 향후 6개월간 추천일 증가 대비 해당 종목의 예상수익률을 의미함.)

기업: 6개월 예상수익률 / 매수(Buy) +15% 이상, 보유(Hold) -15~+15%, 매도(Sell) -15% 이하

산업: 6개월 투자비중에 대한 의견 / 비중확대(Overweight), 중립(Neutral), 비중축소(underweight)

조사분석자료 투자등급 비율(2026.03.31기준) / 매수(Buy) 75.4%, 보유(Hold) 24.6%, 매도(Sell) 0.0%

이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다. 자료 제공일 현재 당사는 상기 회사가 발행한 주식을 1% 이상 보유하고 있지 않으며, 지난 1년간 상기 회사의 유가증권(DR, CB, IPO 등) 발행과 관련하여 중간사로 참여한 적이 없습니다. 자료제공일 현재 조사분석 담당자는 상기회사가 발행한 주식 및 주식관련사채에 대하여 규정상 고지하여야 할 재산적 이해관계가 없으며, 추천의견을 제시함에 있어 어떠한 금전적 보상과도 연계되어 있지 않습니다. 당자료는 상기 회사 및 상기회사의 유가증권에 대한 조사분석담당자의 의견을 정확히 반영하고 있으나 이는 자료제공일 현재 시점에서의 의견 및 추정치로서 실적치와 오차가 발생할 수 있으며, 투자를 유도할 목적이 아니라 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 하고 있습니다. 따라서 종목의 선택이나 투자의 최종결정은 투자자 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 본 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 어떠한 경우에도 당사의 허락없이 복사, 대여, 재배포될 수 없습니다. 이 자료에는 네이버에서 제공한 나눔글꼴이 적용되어 있습니다.