

# 위메이드 (112040)

## 턴어라운드에 대한 기대 유효

### 1분기 실적은 예상을 상회

위메이드의 1분기 실적은 라이선스매출의 급증으로 예상을 상회했다. 온라인게임과 모바일게임 매출이 전분기대비 각각 52%, 20% 감소했다. 일시적인 요인을 감안하더라도 부진한 수준이다. 반면, 라이선스매출은 전분기대비 83% 급증했다. 4분기 중국에서 출시했던 “미르의전설” IP 라이선스 모바일게임 “열화뇌정”과 HTML5 게임 “성세페업”, “지존전기”의 매출이 온 기반영되고 비수권게임들의 양성화과정에 따라 5개의 게임이 정상화되었기 때문이다. 싱가포르에서 진행 중인 중재관련 비용의 일시적인 증가로 지급수수료 비용이 전분기대비 44% 증가했으나, 매출증가에 따라 영업이익은 전분기대비 38% 증가하며 예상을 상회했다.

### 2분기 모바일게임 매출증가, 라이선스매출 향방이 관전포인트

시장의 관심은 2분기 모바일게임의 성장과, 라이선스 매출의 유지 또는 상승여부이다. 모바일게임의 경우, 4월 출시된 “피싱스트라이크”의 매출이 반영되며 성장세를 회복할 전망이다. 게임의 특성상 RPG류와 같은 큰 폭의 일매출은 기대하기 어려우나 글로벌 출시에 따른 합산매출은 위메이드의 모바일게임매출을 견인하는데 부족함이 없을 것으로 판단된다. 라이선스매출은 변동성이 크다는 점과 1분기 양성화된 게임들의 일시적인 매출반영을 고려해야 한다는 점에서 2분기를 공격적으로 기대하기는 어려울 것으로 판단된다. 그러나, 여전히 비수권게임의 양성화가 진행 중이고 신규(라이선스)게임도 꾸준히 런칭될 것이라는 점에서 보수적인 관점을 적용하더라도 큰 폭의 감소는 없을 것으로 예상된다. 1분기 일시적인 비용(지급수수료)증가도 고려해야 할 것이다.

### 중장기적인 기대는 여전히 고무적인 수준

기출시된 “피싱스트라이크”에 이어 “윈드러너Z”, “이카루스모바일”, “미르의 전설4” 등 위메이드의 신규게임 라인업은 과거 수년간 지속된 영업부진에서 턴어라운드 할 수 있는 발판이 될 전망이다. 1분기 기준 350억원 내외에 불과한 전체 매출 규모와 100억원을 밑돌고 있는 온라인/모바일게임 매출규모를 고려할 때 체감성장률은 더욱 클 것으로 기대한다. 중국 비즈니스도 문화부 산하 ‘중진열중문화발전’과의 비수권게임 양성화사업이 1분기부터 가시적 성과를 내고 있고, 지속적인 신규 IP 라이선스게임 출시 또한 예정되어 있어 향후 꾸준한 상승을 기록할 것으로 기대한다.

### Earnings Review

**BUY**

| TP(12M): 78,000원 | CP(5월 9일): 55,400원

#### Key Data

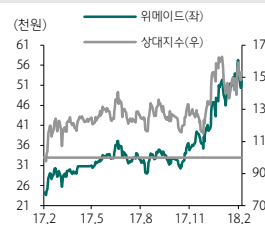
KOSDAQ 지수 (pt)	850.85
52주 최고/최저(원)	60,000/29,000
시가총액(십억원)	930.7
시가총액비중(%)	0.34
발행주식수(천주)	16,800.0
60일 평균 거래량(천주)	202.5
60일 평균 거래대금(십억원)	10.7
18년 배당금(예상, 원)	600
18년 배당수익률(예상, %)	1.08
외국인지분율(%)	4.81
주요주주 지분율(%)	
박관호 외 2인	47.00

주가상승률	1M	6M	12M
절대	11.1	54.3	78.4
상대	14.2	28.8	34.9

#### Consensus Data

	2018	2019
매출액(십억원)	155.2	199.9
영업이익(십억원)	44.4	78.4
순이익(십억원)	36.1	62.1
EPS(원)	1,991	3,826
BPS(원)	19,431	22,696

#### Stock Price



#### Financial Data

투자지표	단위	2016	2017	2018F	2019F	2020F
매출액	십억원	108.0	109.6	181.1	304.3	357.6
영업이익	십억원	4.1	6.0	71.6	195.8	229.3
세전이익	십억원	(88.6)	9.1	72.3	196.5	229.4
순이익	십억원	(71.0)	(0.4)	53.1	149.0	173.7
EPS	원	(4,224)	(22)	3,158	8,868	10,339
증감률	%	적지	적지	폭전	180.8	16.6
PER	배	N/A	N/A	17.54	6.25	5.36
PBR	배	2.80	3.26	2.77	1.96	1.46
EV/EBITDA	배	66.58	61.16	9.01	2.78	1.70
ROE	%	(21.72)	(0.13)	17.28	37.42	31.61
BPS	원	18,029	17,442	20,006	28,280	38,024
DPS	원	600	600	600	600	600



Analyst 왕승국  
02-3771-7519  
sthwang@hanafn.com

RA 허제나  
02-3771-7375  
jn.huh@hanafn.com

표 1. 위메이드의 1분기 실적

(단위: 백만원)

	1Q17	4Q17	1Q18P	YoY(%)	QoQ(%)	추정치	차이(%)
매출액	33,846	29,144	35,096	20.4	3.7	28,393	23.6
온라인게임	6,233	7,717	3,682	(52.3)	(40.9)	5,054	(27.1)
모바일게임	6,329	7,564	6,083	(19.6)	(3.9)	8,791	(30.8)
라이선싱	21,284	13,863	25,331	82.7	19.0	14,548	74.1
영업비용	31,448	23,724	27,642	16.5	(12.1)	24,650	12.1
인건비	12,219	11,714	12,604	7.6	3.2	12,068	4.4
지급수수료	5,672	7,640	10,964	43.5	93.3	8,008	36.9
광고선전비	9,059	757	666	(12.0)	(92.6)	800	(16.8)
감가상각비	1,566	1,642	1,340	(18.4)	(14.4)	1,609	(16.7)
세금과공과	1,574	861	681	(20.9)	(56.7)	1,077	(36.8)
기타	1,359	1,110	1,387	25.0	2.0	1,100	26.0
영업이익	2,398	5,420	7,454	37.5	210.8	3,743	99.2
이익률(%)	4.0	18.6	21.2			13.2	
계속사업이익	(1,783)	(587)	8,209	흑자전환	흑자전환	3,743	119.3
이익률(%)	N/A	N/A	23.4			13.2	
순이익	(2,458)	(1,367)	4,460	흑자전환	흑자전환	2,837	57.2
이익률(%)	N/A	N/A	12.7			10.0	

자료: 위메이드, 하나금융투자

표 2. 위메이드의 실적현황 및 전망

(단위: 백만원)

	2017	2018F	1Q17	2Q17	3Q17	4Q17	1Q18P	2Q18F	3Q18F	4Q18F
총매출액	109,569	181,144	33,846	22,190	24,389	29,144	35,096	33,345	46,790	65,913
성장률(%)	1.5	65.3	51.8	(34.4)	9.9	19.5	20.4	(5.0)	40.3	40.9
온라인게임	23,797	14,728	6,233	4,793	5,054	7,717	3,682	3,682	3,682	3,682
모바일게임	29,163	64,157	6,329	7,806	7,464	7,564	6,083	8,108	20,483	29,483
라이선싱	56,609	102,259	21,284	9,591	11,871	13,863	25,331	21,555	22,625	32,748
영업비용	103,593	109,582	31,448	25,001	23,420	23,724	27,642	26,430	27,069	28,440
성장률(%)	(0.2)	5.8	38.7	(20.5)	(6.3)	1.3	16.5	(4.4)	2.4	5.1
인건비	48,173	51,369	12,219	12,541	11,699	11,714	12,604	12,793	12,921	13,051
지급수수료	28,041	37,166	5,672	7,561	7,168	7,640	10,964	8,464	8,599	9,139
광고선전비	11,394	5,366	9,059	1,015	563	757	666	1,200	1,500	2,000
감가상각비	6,314	5,537	1,566	1,499	1,607	1,642	1,340	1,367	1,394	1,436
세금과공과	4,129	4,088	1,574	707	987	861	681	1,242	1,108	1,057
기타	5,544	6,056	1,359	1,678	1,396	1,110	1,387	1,364	1,547	1,758
영업이익	5,975	71,562	2,398	(2,812)	969	5,420	7,454	6,915	19,720	37,473
성장률(%)	44.6	1,097.6	흑자전환	적자전환	흑자전환	459.3	37.5	(7.2)	185.2	90.0
이익률(%)	5.5	39.5	7.1	N/A	4.0	18.6	21.2	20.7	42.1	56.9
계속사업이익	14,534	72,317	(1,783)	11,476	5,428	(587)	8,209	6,915	19,720	37,473
성장률(%)	(116.4)	397.6	적자지속	흑자전환	(52.7)	적자전환	흑자전환	(15.8)	185.2	90.0
순이익	(886)	53,054	(2,458)	(87)	3,026	(1,367)	4,460	5,241	14,948	28,404
성장률(%)	(98.8)	흑자전환	적자지속	적자지속	흑자전환	적자전환	흑자전환	17.5	185.2	90.0
이익률(%)	N/A	29.3	N/A	N/A	12.4	N/A	12.7	15.7	31.9	43.1
지배회사지분순이익	4,801	58,054	303	(230)	6,095	(1,367)	9,460	5,241	14,948	28,404
소수주주지분순이익	(5,687)	(5,000)	(2,761)	143	(3,069)	0	(5,000)	0	0	0

주1: 1Q17~4Q18F 성장률은 분기별 성장률, 2017~2018F은 연간 성장률을 의미

자료: 위메이드, 하나금융투자

## 위메이드 Conference Call 내용

## ■사업현황

지난 분기 IP 사업성과와 신작 성공이라는 목표, 1분기 내 일정 부분 성취가 있었고, 추후 지속적인 성과 위해 노력할 것. 플랫폼 및 양성화 사업 확장에 따른 ‘미르의 전설’ IP 기반 라이선스 매출 견고한 성장 지속. 피싱스트라이크, 이카루스M 포함 주요 신작 및 자회사 퍼블리싱 게임 출시 준비 중.

2분기, 미르의 전설 IP 기반 신규 게임 ‘최전기’ 출시, 모바일 게임 1종 및 HTML5 게임 2종 출시 예정. 지난 4월 피싱스트라이크 글로벌 출시. 룬위해 파트너와 협력 중. 장르 특성상 큰 규모 매출 아니지만, 오랜만에 내부개발 게임에 대한 성과 보이고 있음. 중국 문화부 산하 국영기업 공동으로 미르의 전설 IP 양성화 사업 진행 중. 이카루스 M은 7월 출시 준비. 조이맥스 신작 ‘윈드러너Z’ 상반기 출시 목표로 막바지 작업 중. 플레로게임즈 신작 모바일 수집형 RPG 게임 ‘요리차원’ 출시. 위메이드는 개발에서 퍼블리싱으로 게임회사의 진화과정을 겪는 중. 향후 출시 게임들은 모두 글로벌 출시를 타겟 할 것. 미르4의 중국파트너 관련, 최고 중국 게임회사들과 협의 중. 미르4, 이카루스M, JV 등 협력관계에 대해서는 확정되는 대로 시장에 알릴 것. 중국 내 미르IP 활용 웹툰 연재 시작, 미르4는 차이나 조이를 통해 8월 초 공개될 것.

## ■실적요약

\*매출액: 351억원 (yoy +4%, qoq +20%)

—플랫폼 및 라이선스별:

1)모바일: 60.8억(yoy -4%, qoq -20%)

분기 중 신규 출시 게임 부재 영향으로 하락. 하지만, 2분기부터 피싱스트라이크 포함 다수 신작 출시 예정

2)온라인: 36.8억(yoy -41%, qoq -52%)

4분기 이카루스 PC게임 중국 계약 종료에 따른 일회성 매출 반영 제거 효과

3)라이선스: 251.7억(yoy +19%, qoq +84%):

기존 게임매출의 일시 정산 및 전분기 출시 게임들의 실적 전체 반영. 2018년 또한, 차기 라인업 준비와 웹툰, 웹소설 출시 등을 통해 라이선스 사업 역량 강화해 나갈 것. 중국 국영기업과의 미르IP 양성화 공동화 사업 또한 라이선스 매출 성장에 기여할 전망.

4)기타: 0.2억(yoy +69%, qoq +1%)

-전체 지역별 비중: 해외 78%, 국내 22%

1)국내: 77.6억(qoq -18%, 모바일 76%, 온라인 22%, 기타 2%)

2)해외: 273.3억원(qoq +39%, 라이선스 92%, 온라인 7%, 모바일 1%)

\*영업비용: 276억(yoy -12%, qoq +17%)

\*영업이익: 75억(yoy +211%, qoq +38%)

\*당기순익: 45억(흑자전환)

#### ■ Q&A

##### 1) 라이선스매출 내, 일시 정산 매출과 지난 분기 출시 게임에 의해 발생한 매출의 비중, 지급수수료 증가 원인

게임별 매출을 공개하지는 않음. 지급수수료 증가는 매출증가와 관련 없음. 싱가포르에서 진행되고 있는 두 건의 법률수수료 증가분.

##### 2) 이카루스M 글로벌 퍼블리싱 주체 및 매출액 대비 예상 마케팅비용

자체 퍼블리싱 예정. 일본, 동남아는 2018년 내 런칭 계획. 국내는 유저들이 MMORPG를 기다리고 있는 상황이라고 판단하기 때문에, 과도한 마케팅비 투입은 없을 것으로 예상.

##### 3) 중전열중과 진행 중인 다섯 건의 계약 매출인식 방식 및 RS 인식 비율

중전열중은 문화부의 100% 자회사이며 운영목적은 중국시장내 저작권 보호임. 당사와 협력하는 과정내 그들의 목적은 불법 IP 양성화 및 합법화된 서비스를 하겠다는 것. Unlicensed 회사들은 이 과정을 통해 위메이드와 계약을 하게 되고, 이를 통해 발생하는 로열티를 위메이드가 인식. 중전열중은 국영회사이기 때문에 이윤추구가 목적이 아님. 중국 문화사업발전을 위한 정책에 대해 당사가 추후 일정부분 지원하는 구조가 될 것.

##### 4) 2분기 라이선스매출 전망

기존 게임들 매출 유지 중. 2분기에도 모바일게임, HTML 등 다수 신작 출시 예정. 중전과의 협력 성과 또한 나타나며 라이선스매출은 누적 증가할 것으로 기대.

5) 이카루스M 단독 출시 관련 넷마블과의 이슈 해소 상황

넷마블과 게임방향성, 출시시기 등 충분히 협의했지만 양사의 의견이 달랐음. 법률적 문제는 없다고 판단.

6) JV관련, 산다 재상장에 대한 전망

JV설립 관련 날짜를 특정하기 쉽지 않음. 텐센트는 합리적 주주, 텐센트가 산다에 투자한 것은 긍정적인 부분이라고 판단. 중국시장내 상장 및 우회상장제도는 한국과 유사. 법적 분쟁 등 중요한 이슈가 있는 경우, 재상장에 걸림돌이 될 것.

7) 2018년 신작출시 통한 개발사로서의 역량 집중과, 미르 IP를 활용한 중국사업 확장 등 중장기적 중점 계획

올해 목표는 IP 사업 성과와 신작의 성공, 장기적으로 둘 다 이어갈 것. 미르 IP는 운이 좋게도, 2018년 가장 성공한 IP가 되었음. 지속적으로 이와 관련된 사업 전개할 것. 미르 IP를 활용한 미르4를 개발하며 보강도 진행 예정. 퍼블리싱 또한, 장기적으로 해야 할 일. 한국 내 S급 개발자들에 대한 장기적 투자 또한 지속할 것.

## 추정 재무제표

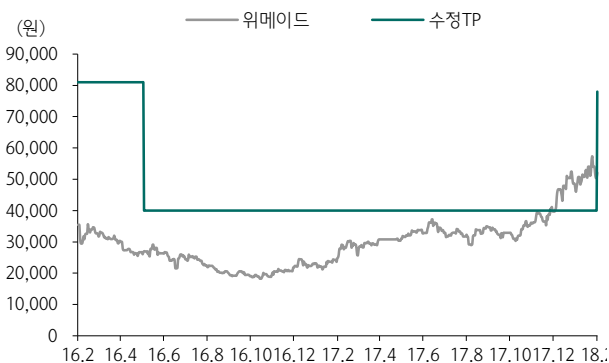
손익계산서	(단위: 십억원)				
	2016	2017	2018F	2019F	2020F
매출액	108.0	109.6	181.1	304.3	357.6
매출원가	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	108.0	109.6	181.1	304.3	357.6
판매비	103.8	103.6	109.6	108.5	128.4
영업이익	4.1	6.0	71.6	195.8	229.3
금융손익	(84.1)	9.4	0.0	0.0	0.0
중속/관계기업손익	0.4	(0.3)	0.0	0.0	0.1
기타영업외손익	(9.0)	(6.0)	0.8	0.8	0.0
세전이익	(88.6)	9.1	72.3	196.5	229.4
법인세	(15.6)	15.4	19.3	47.6	55.7
계속사업이익	(73.0)	(6.3)	53.1	149.0	173.7
중단사업이익	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
당기순이익	(73.0)	(6.3)	53.1	149.0	173.7
비지배주주지분	(2.0)	(6.0)	0.0	0.0	0.0
순이익	(71.0)	(0.4)	53.1	149.0	173.7
지배주주순이익	(70.5)	(0.4)	53.1	149.0	173.7
NOPAT	3.4	(4.2)	52.5	148.4	173.6
EBITDA	12.3	12.2	77.1	200.5	233.3
성장성(%)					
매출액증가율	(14.7)	1.5	65.2	68.0	17.5
NOPAT증가율	흑전	적전	흑전	182.7	17.0
EBITDA증가율	흑전	(0.8)	532.0	160.1	16.4
영업이익증가율	흑전	46.3	1,093.3	173.5	17.1
(지배주주)순이익증가율	적지	적지	흑전	180.6	16.6
EPS증가율	적지	적지	흑전	180.8	16.6
수익성(%)					
매출총이익률	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
EBITDA이익률	11.4	11.1	42.6	65.9	65.2
영업이익률	3.8	5.5	39.5	64.3	64.1
계속사업이익률	(67.6)	(5.7)	29.3	49.0	48.6
투자지표					
	2016	2017	2018F	2019F	2020F
주당지표(원)					
EPS	(4,224)	(22)	3,158	8,868	10,339
BPS	18,029	17,442	20,006	28,280	38,024
CFPS	846	151	4,636	11,980	13,892
EBITDAPS	732	726	4,591	11,935	13,886
SPS	6,427	6,522	10,782	18,115	21,289
DPS	600	600	600	600	600
주가지표(배)					
PER	N/A	N/A	17.5	6.2	5.4
PBR	2.8	3.3	2.8	2.0	1.5
PCFR	59.6	376.6	12.0	4.6	4.0
EV/EBITDA	66.6	61.2	9.0	2.8	1.7
PSR	7.8	8.7	5.1	3.1	2.6
재무비율(%)					
ROE	(21.7)	(0.1)	17.3	37.4	31.6
ROA	(15.8)	(0.1)	10.6	23.3	21.4
ROIC	3.5	(4.0)	35.3	82.4	89.6
부채비율	15.8	32.9	47.7	38.6	33.1
순부채비율	(23.6)	(77.6)	(75.6)	(81.9)	(85.6)
이자보상배율(배)	1.9	3.3	0.0	0.0	0.0

자료: 하나금융투자

대차대조표	(단위: 십억원)				
	2016	2017	2018F	2019F	2020F
유동자산	132.5	349.3	464.8	627.2	819.2
금융자산	94.3	278.2	303.9	441.4	600.9
현금성자산	62.0	278.2	303.9	441.4	600.9
매출채권 등	33.9	63.3	143.3	165.4	194.3
재고자산	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
기타유동자산	4.3	7.8	17.6	20.4	24.0
비유동자산	270.9	96.8	94.4	90.6	87.7
투자자산	195.8	2.5	5.7	6.5	7.7
금융자산	195.4	2.0	4.5	5.2	6.1
유형자산	52.8	49.0	45.5	42.4	39.6
무형자산	15.5	19.8	17.7	16.1	14.8
기타비유동자산	6.8	25.5	25.5	25.6	25.6
자산총계	403.3	446.2	559.3	717.8	906.9
유동부채	20.9	67.5	101.0	110.2	122.3
금융부채	0.0	3.7	3.7	3.7	3.7
매입채무 등	7.7	10.1	22.8	26.4	31.0
기타유동부채	13.2	53.7	74.5	80.1	87.6
비유동부채	34.3	42.9	79.6	89.8	103.1
금융부채	12.0	13.8	13.8	13.8	13.8
기타비유동부채	22.3	29.1	65.8	76.0	89.3
부채총계	55.2	110.4	180.6	200.0	225.4
지배주주지분	293.9	285.5	328.6	467.6	631.3
자본금	8.7	8.7	8.7	8.7	8.7
자본잉여금	159.0	163.1	163.1	163.1	163.1
자본조정	(8.7)	(10.8)	(10.8)	(10.8)	(10.8)
기타포괄이익누계액	(2.6)	(2.6)	(2.6)	(2.6)	(2.6)
이익잉여금	137.5	127.2	170.2	309.2	472.9
비지배주주지분	54.3	50.2	50.2	50.2	50.2
자본총계	348.2	335.7	378.8	517.8	681.5
순금융부채	(82.3)	(260.7)	(286.4)	(423.9)	(583.4)
현금흐름표	(단위: 십억원)				
	2016	2017	2018F	2019F	2020F
영업활동 현금흐름	9.6	(23.8)	39.0	148.3	170.6
당기순이익	(73.0)	(6.3)	53.1	149.0	173.7
조정	80.2	7.8	5.5	4.7	4.0
감가상각비	8.2	6.2	5.6	4.7	4.0
외환거래손익	(2.8)	0.1	0.0	0.0	0.0
지분법손익	0.2	0.3	0.0	0.0	0.0
기타	74.6	1.2	(0.1)	0.0	0.0
영업활동 자산부채	2.4	(25.3)	(19.6)	(5.4)	(7.1)
변동					
투자활동 현금흐름	(17.0)	229.3	(3.2)	(0.9)	(1.1)
투자자산감소(증가)	82.7	193.3	(3.2)	(0.9)	(1.1)
유형자산감소(증가)	(0.9)	(0.5)	0.0	0.0	0.0
기타	(98.8)	36.5	0.0	0.0	0.0
재무활동 현금흐름	4.3	11.1	(10.0)	(10.0)	(10.0)
금융부채증가(감소)	(1.9)	5.5	0.0	0.0	0.0
자본증가(감소)	2.7	4.1	0.0	0.0	0.0
기타재무활동	3.5	1.5	0.0	0.0	0.0
배당지급	0.0	0.0	(10.0)	(10.0)	(10.0)
현금의 증감	(1.2)	216.1	25.8	137.4	159.5
Unlevered CFO	14.2	2.5	77.9	201.3	233.4
Free Cash Flow	8.5	(24.3)	39.0	148.3	170.6

## 투자 의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

### 위메이드



날짜	투자 의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
18.2.9	BUY	78,000		
17.5.13	1년 경과		-6.59%	43.25%
16.5.12	Neutral	40,000	-39.43%	-20.25%
16.3.2	BUY	81,000	-63.41%	-57.47%
15.7.2	Neutral	51,000	-16.61%	31.37%

## 투자등급 관련사항 및 투자 의견 비율공시

- 투자 의견의 유효기간은 추천일 이후 12개월을 기준으로 적용

### 기업의 분류

BUY(매수)\_목표주가가 현주가 대비 15% 이상 상승 여력  
Neutral(중립)\_목표주가가 현주가 대비 -15%~15% 등락  
Reduce(매도)\_목표주가가 현주가 대비 -15% 이상 하락 가능

### 산업의 분류

Overweight(비중확대)\_업종지수가 현재지수 대비 15% 이상 상승 여력  
Neutral(중립)\_업종지수가 현재지수 대비 -15%~15% 등락  
Underweight(비중축소)\_업종지수가 현재지수 대비 -15% 이상 하락 가능

투자등급	BUY(매수)	Neutral(중립)	Reduce(매도)	합계
금융투자상품의 비율	91.2%	8.2%	0.7%	100.1%

\* 기준일: 2018년 5월 8일

## Compliance Notice

- 본 자료를 작성한 애널리스트(황승택)는 자료의 작성과 관련하여 외부의 압력이나 부당한 간섭을 받지 않았으며, 본인의 의견을 정확하게 반영하여 신의성실 하게 작성하였습니다
- 본 자료는 기관투자자 등 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 당사는 2018년 5월 10일 현재 해당회사의 지분을 1%이상 보유 하고 있지 않습니다
- 본 자료를 작성한 애널리스트(황승택)는 2018년 5월 10일 현재 해당 회사의 유가증권을 보유하고 있지 않습니다.

본 조사항목은 고객의 투자에 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 어떠한 경우에도 무단 복제 및 배포 될 수 없습니다. 또한 본 자료에 수록된 내용은 당사가 신뢰할 만한 자료 및 정보로 얻어진 것이나, 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임 소재의 증명자료로 사용될 수 없습니다.