

2018. 8.16



▲ 인터넷/게임

Analyst 김동희

02. 6098-6678

donghee.kim@meritz.co.kr

Buy

적정주가 (12개월) 480,000 원

현재주가 (5.10) 385,000 원

상승여력 24.7%

KOSPI 2,258.91pt

시가총액 84,465억원

발행주식수 2,194만주

유동주식비율 84.85%

외국인비중 50.26%

52주 최고/최저가 488,000원/332,500원

평균거래대금 352.3억원

주요주주(%)

김택진 외 8 인 12.01

국민연금 11.27

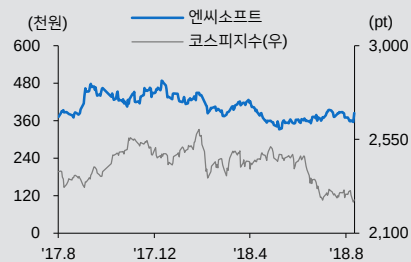
넷마블 8.89

주가상승률(%) 1개월 6개월 12개월

절대주가 -2.5 -3.8 -0.8

상대주가 -0.3 3.2 2.5

주가그래프



엔씨소프트 036570

Lineage, 20년 클래스의 위엄

- ✓ 2Q18 실적, 기대치 부합. '리니지M' 개발자 상여 및 연봉인상 등 인건비 증가있었으나 '리니지M'의 견조한 국내 및 대만 성과로 기대치 부합하는 실적 발표
- ✓ 2Q18 리니지M의 일평균 매출액은 22억원, 올해 PC리니지 출시 20주년으로 4Q 대규모 업데이트 통해 매출 레벨업 기대
- ✓ 신작에 대한 자신감. 올해말 '프로젝트TL' CBT, 2019년 상반기 모바일게임 3종 역시 완성도 높게 순조로운 개발 진행되고 있다며 성공에 대한 기대감 표출

2Q18 실적, 기대치 부합

2Q18 매출액과 영업이익은 각각 4,365억원(+82.2% YoY), 1,595억원(+424.1% YoY) 기록, 당사추정치(매출액 4,374억원, 영업이익 1,554억원)에 부합하였다. '리니지M'의 일매출액은 22억원 수준으로 전분기 28억원 대비 22.8% 감소하며 점진적 하향 안정화되고 있지만 출시시점 1년이 지나가고 있다는 점 감안시 매우 견조하다. 2분기 주목할 점은 PC '리니지' 매출의 반등으로 5월 신규서버 '그림리퍼' 오픈하며 48.9% QoQ 증가한 421억원 기록하였다. 로열티 매출액 역시 9.8% QoQ 증가한 924억원 기록하였는데 리니지M의 대만 호실적에 근거하여 감마니아로부터 일회성 인센티브 배분받았다. 영업이익률은 36.5%로 6.4%p QoQ 하락, '리니지M'의 1주년 마케팅과 연봉인상/리니지M개발자 인센티브 있었다는 점 감안시 매우 양호하였다.

리니지, 20년 클래스의 위엄

'리니지M'의 일매출은 17년 58억원, 1Q18 28억원 대비로는 하향하나 여전히 일평균 20억원을 상회하며 매우 양호하다. 또한 PC '리니지'의 매출액이 '리니지M' 출시 이후 감소하다가 다시 반등하는 모습 시현하여 고무적이다. 4분기 리니지 출시 20주년을 맞이하여 대규모 콘텐츠 업데이트 및 마케팅 계획하고 있어 또 한번의 레벨업 기대된다.

2019년이 기대되는 회사

엔씨소프트에 대한 투자 의견 Buy, 적정주가 48만원을 유지한다. 좋은 IP와 뛰어난 개발력, 꾸준한 주주환원정책(65.8만주로 전체상장주식수 대비 3%의 자사주 매입) 긍정적으로, 2019년이 더욱 기대되는 회사로 중장기 매수 전략 유효하다.

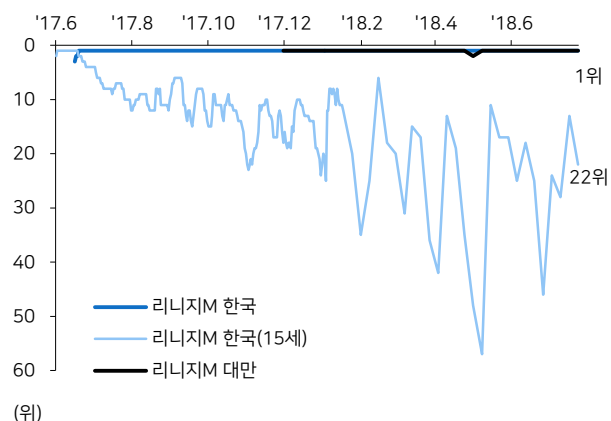
(십억원)	매출액	영업이익	순이익 (지배주주)	EPS (원) (지배주주)	증감률 (%)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)	EV/EBITDA (배)	ROE (%)	부채비율 (%)
2016	983.6	328.8	272.3	12,416	63.1	85,985	19.9	2.9	12.7	14.9	24.5
2017	1,758.7	585.0	441.0	20,104	63.6	124,037	22.3	3.6	13.7	19.1	29.2
2018E	1,632.0	591.7	495.4	22,579	11.8	141,541	15.8	2.5	12.0	17.0	28.1
2019E	2,155.5	871.0	780.6	35,579	57.4	171,810	10.0	2.1	8.2	22.7	25.5
2020E	2,398.6	904.0	810.3	36,935	3.8	203,031	9.6	1.8	7.6	19.7	23.7

표1 엔씨소프트 2Q18 실적 Review – 기대치 부합

(십억원)	2Q18P	2Q17	(% YoY)	1Q18	(% QoQ)	당사예상치	(% diff.)	컨센서스	(% diff.)
매출액	436.5	239.5	82.2%	475.2	-8.1%	437.4	-0.2%	433.6	0.7%
PC	121.6	141.9	-14.4%	118.8	2.3%	117.9	3.1%		
리니지	42.1	51.5	-18.2%	28.3	48.9%	33.3	26.4%	-	-
리니지2	13.3	18.4	-27.5%	14.2	-6.3%	13.9	-4.0%	-	-
아이온	15.6	13.3	17.5%	18.8	-16.8%	16.5	-5.3%	-	-
블레이드앤소울	30.6	44.6	-31.2%	33.9	-9.6%	41.0	-25.3%	-	-
길드워2	19.9	14.2	39.6%	23.6	-16.0%	13.2	50.5%	-	-
로열티	92.4	63.5	45.5%	84.2	9.8%	73.5	25.7%	-	-
리니지2레볼루션	15.0	37.8	-60.3%	19.3	-22.4%	19.3		-	-
모바일	209.9	23.4	796.6%	264.1	-20.5%	233.0	-9.9%	-	-
리니지M	202.4	-	-	262.2	-22.8%	230.0	-12.0%	-	-
기타	10.7	10.6	0.9%	10.2	5.0%	10.2	5.2%	-	-
영업이익	159.5	30.4	424.1%	203.8	-21.7%	155.4	2.6%	161.9	-1.5%
세전이익	192.5	24.1	699.7%	196.4	-2.0%	157.7	22.1%	-	-
지배순이익	139.9	17.5	697.5%	118.8	17.8%	121.4	15.3%	122.6	14.1%
영업이익률(%)	36.5%	12.7%	23.8%p	42.9%	-6.4%p	35.5%	1.0%p	37.3%	-0.8%p
순이익률(%)	32.1%	7.3%	24.7%p	25.0%	7.1%p	27.8%	4.3%p	28.3%	3.8%p

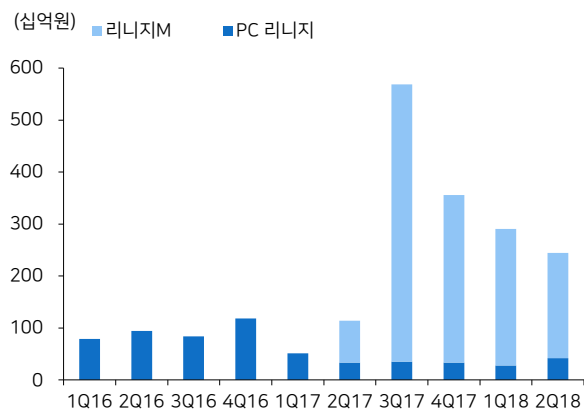
자료: 엔씨소프트, FnGuide, 메리츠증권 리서치센터

그림1 '리니지M' 국내/대만 매출 순위 - 출시 이후 1위 고수



주: 2018.8.14. 국내 게임 매출 순위 기준
 자료: 앱애니, 메리츠증권 리서치센터

그림2 리니지 20주년, PC와 모바일의 하모니



자료: 엔씨소프트, 메리츠증권 리서치센터

그림3 엔씨소프트, '락밴드' 시리즈의 하모닉스와 전략적 제휴



자료: 엔씨소프트, 메리츠증권리서치센터

표2 엔씨소프트의 분기별 매출 추이 및 전망 - 2018년보다 2019년에 주목

(십억원)	1Q18	2Q18	3Q18E	4Q18E	1Q19E	2Q19E	3Q19E	4Q19E	2017	2018E	2019E
매출액	475.2	436.5	374.1	346.3	328.9	392.6	756.1	677.9	1,758.7	1,632.0	2,155.5
PC	118.8	121.6	112.9	119.9	115.5	106.6	111.3	104.8	511.1	473.2	438.2
리니지	28.3	42.1	33.1	42.7	35.3	32.4	32.3	28.3	154.4	146.2	128.3
리니지2	14.2	13.3	13.4	13.1	12.8	12.6	12.3	12.1	65.8	54.1	49.9
아이온	18.8	15.6	15.2	15.1	16.1	15.3	15.1	15.0	47.0	64.7	61.5
블레이드앤소울	33.9	30.6	38.6	37.7	38.1	36.2	39.0	38.1	161.1	140.8	151.3
길드워2	23.6	19.9	12.6	11.3	13.2	10.1	12.6	11.3	82.8	67.4	47.2
로열티	84.2	92.4	71.4	65.1	72.3	70.3	71.0	65.1	202.8	313.0	278.6
리니지2레볼루션	19.3	15.0	22.0	20.7	19.3	15.0	22.0	20.7	109.7	146.0	77.0
모바일	264.1	209.9	175.3	147.1	128.6	201.0	506.4	450.6	995.3	796.3	1,286.6
리니지M	262.2	202.4	165.6	138.0	119.6	101.2	92.0	92.0	935.6	768.2	404.8
블레이드앤소울2	-	-	-	-	-	-	184.0	165.6	-	0.0	349.6
리니지2M	-	-	-	-	-	90.0	165.6	138.0	-	0.0	393.6
아이온템페스트	-	-	-	-	-	-	55.2	46.0	-	0.0	101.2
기타	10.2	10.7	11.3	11.8	10.2	10.7	11.3	11.8	48.2	44.0	44.0
영업비용	271.1	277.0	245.9	246.3	245.1	276.0	388.4	374.9	962.2	1,040.3	1,284.5
인건비	73.8	76.1	78.7	81.3	83.8	86.3	88.9	91.5	300.3	309.8	350.5
경상연구개발비	69.5	75.7	68.5	70.6	72.7	74.9	77.1	79.4	189.5	284.3	304.1
지급수수료	92.2	73.3	61.2	51.4	44.9	70.2	176.9	157.4	342.5	278.1	449.4
광고선전비	10.6	14.9	10.2	15.2	15.7	16.1	16.6	17.1	80.3	50.9	65.5
기타	25.0	37.0	27.3	27.8	28.1	28.5	29.0	29.4	49.6	117.2	115.0
영업이익	203.8	159.5	128.2	100.0	83.8	116.6	367.7	303.0	585.0	591.5	871.0
세전이익	196.4	192.5	176.3	149.3	118.1	152.1	404.3	340.7	610.2	714.5	1,015.3
지배순이익	118.8	139.9	128.2	108.5	90.7	116.8	311.0	262.1	441.0	495.4	780.6

자료: 엔씨소프트, 메리츠증권리서치센터

표3 2018년 이후 게임 라인업

	1H18		2H18		2019	
	게임명 (IP)	국가	게임명 (IP)	국가	게임명 (IP)	국가
모바일	라인팡야모바일 (엔트리브소프트 개발)	2월 8일 동남아 11개국 출시	리니지M 글로벌 버전 (개발 진행중)	일본, 북미/유럽	리니지2M (리니지2)	국내
	아이온 레기온스오브워 (뉴질랜드, 멕시코 등 소프트론칭)	북미, 유럽			블레이드앤소울2	국내
					아이온 템페스트 (아이온)	국내
					리니지RK (리니지1, 알파게임즈 퍼블리싱)	중국
PC	MXM	한국, 일본, 중국	프로젝트TL (CBT 예정)	국내		
	리니지2: 각성(37게임즈)	중국				

자료: 엔씨소프트, 메리츠증권증권 리서치센터

컨퍼런스콜 Q&A

Q '리니지 M' 의 해외 출시 일정 업데이트?

- A** ■ 현재 리니지M의 해외 버전에 대한 개발 진행 중. 초창기부터 참여했던 핵심 개발자들이 해외 출시 버전에 전력을 쏟고 있음. 출시 시점은 차후에 말씀드릴 수 있을 것

Q '프로젝트 TL'의 CBT, 올해말 정도 예정인데 가능할 것인지?

- A** ■ 프로젝트TL의 CBT는 겨울방학 시즌 켜서 하려고 준비하고 있음. 거의 확실하게 진행될 것으로 예상함

Q '리니지 M'의 대만로열티 비중과 하반기에도 발생 가능한 것인지?

- A** ■ 리니지M의 대만 로열티는 인센티브인데 이번 분기에 일시적으로 발생한 것임. 3분기는 발생안함
- 다만 러닝로열티로 발생하는 것은 3분기에도 2분기 평균과 유사하게 발생

Q 내년 상반기 3개大作게임 중에서 어느 게임이 가장 먼저 나올 수 있는가? 출시 영상 공개되면서 마케팅효과 있으며 출시 5개월 전에 공개되기도 하는데 실제 플레이 영상을 봐야 게임 유저들도 기대감 갖는데 올해 어느정도 시점에 공개 가능한가?

- A** ■ 내년에 3개 게임이 출시되는데 동시에 출시할순 없어서 어느 게임을 먼저 출시하는 것이 좋을지 현재 계획을 잡고 있는 상황임
- 예상으로는 G스타 시점 근처에 내년 신작에 대한 소개하는 자리 예상함

Q '리니지 M'의 하반기 업데이트 스케줄?

- A** ■ 3분기에 대규모 업데이트 1번 있을 것. PC 리니지의 경우 20주년이라서 4분기에 대규모 업데이트 예상하고 있음

Q M&A 관련 전략?

- A** ■ 한국과 미국에서 열심히 리서치하고 있으며 그런 중에 하모닉스 라는 미국 유명한 음악게임 만드는 회사와 컨택이 되어 전략적 파트너쉽 가지고 퍼블리싱하는 일을 따올 수 있었음

Q 많은 MMORPG가 존재하는데 국내 시장이 많이 포화되었다는 의견, 내부에서 보기는 계속해서 MMORPG에만 집중할 것인지. 다변화방향으로 갈수 있는지? 계속 한국에서 먼저 출시하고 해외로 가는 전략 가지고 있는데 그 전략 유효한가?

A

- 엔씨소프트가 보기에는 지금 나오는 게임들이 진정한 MMORPG라고 생각안함
- 아직까지 진정하게 오픈필드의 자유로운 세계를 가진 MMORPG, 다수의 사람들이 동시에 플레이할 수 있는 MMORPG는 여전히 리니지M뿐이라서 여전히 무궁무진한 가능성 있다고 생각함
- 잘하고 있는거 반영하여서 지금까지 게이머들의 실망감을 충분히 메꿔주는 게임을 출시할 것임
- 의미있는 성과를 내지 못했지만 다양한 게임 내면서 시도는 하고 있음. 하모닉스 같은 게임도 웨스턴 시장에 음악게임 출시라는 새로운 시도
- 출시 일정은 한국이 의미있는 성과를 내서 먼저 진출한 것이며 앞으로 나올 아이온이나 블소는 훨씬 더 글로벌한 인지도 가지고 있음. 출시 시기에 있어서는 지금까지와는 조금 다를 것이라고 예상
- 하모닉스는 웨스턴 시장 먼저 출시하게 될 것임. 가장 임팩트 클 시장부터 출시한다고 보면 됨

Q 단순 자사주 매입은 주주환원으로 인정하지 않는 경향. 자사주 소각하는 방향으로 가고 있는데 엔씨소프트에서는 그런 소각도 검토하나? 검토되지 않다면 굳이 소각하지 않으며 자사주 매입하는 배경은?

A

- 자사주 소각을 하지 않으면 주주환원에 제약 있는건 알고 있음. 그러나 향후 M&A 등에 재원으로 활용할 계획이라서 현재로선 소각 계획 없음

Q 게임 출시 일정의 변화 있나?

A

- 일단 개발 일정 면에 있어서 전혀 변동 없음. 다만 개발팀은 3개 게임이 모두 상반기 론칭을 하고 있어함. 어떤 순서로 내보내는 것이 좋을지는 고민 한참하고 있음
- 지금은 3개 중에 어느 하나가 좋다고 말하기 어려울 정도로 개발이 다 잘 이루어지고 있음

Q 2분기 PC 게임 매출 감소 이유, 글로벌 FPS 성장에 의한 것인가?

A

- 2년 이상 PC게임 매출 이미 다운되었으며, 전반적으로 PC MMORPG가 매출 감소한 건 맞지만 그때그때 상황에 따라 매출 감소나 등락 있다고 봄

엔씨소프트(036570)

Income Statement

(십억원)	2016	2017	2018E	2019E	2020E
매출액	983.6	1,758.7	1,632.0	2,155.5	2,398.6
매출액증가율 (%)	17.3	78.8	-7.2	32.1	11.3
매출원가	187.6	211.5	0.0	0.0	0.0
매출총이익	796.0	1,547.2	1,632.0	2,155.5	2,398.6
판매비와관리비	467.2	962.2	1,040.3	1,284.5	1,371.4
영업이익	328.8	585.0	591.7	871.0	1,027.2
영업이익률 (%)	33.4	33.3	36.2	40.4	42.8
금융수익	10.7	11.4	30.7	34.0	34.5
종속/관계기업관련손익	7.4	-1.6	-1.6	-1.7	-1.7
기타영업외손익	-0.7	15.4	5.1	5.3	5.5
세전계속사업이익	346.1	610.2	714.5	1,015.3	1,177.4
법인세비용	74.7	166.2	217.8	233.5	270.8
당기순이익	271.4	444.0	496.7	781.8	906.6
지배주주지분 순이익	272.3	441.0	495.4	780.6	905.2

Statement of Cash Flow

(십억원)	2016	2017	2018E	2019E	2020E
영업활동 현금흐름	112.0	595.2	651.9	928.4	1,040.7
당기순이익(손실)	271.4	444.0	496.7	781.8	906.6
유형자산감가상각비	26.5	26.9	24.3	21.5	18.8
무형자산상각비	5.9	3.1	1.2	0.9	0.9
운전자본의 증감	-154.4	10.8	-478.9	271.8	469.3
투자활동 현금흐름	-138.7	-459.6	-669.6	-607.7	-299.0
유형자산의 증가(CAPEX)	-16.6	-28.8	-31.7	-34.9	-38.3
투자자산의 감소(증가)	-71.8	-708.0	-534.8	-561.6	-219.0
재무활동 현금흐름	-73.8	-79.7	-265.8	-279.1	-293.0
차입금증감	148.7	0.1	-149.8	0.0	0.0
자본의증가	-9.5	0.9	0.0	0.0	0.0
현금의증가	-103.3	42.4	279.6	23.9	439.0
기초현금	248.1	144.8	187.3	466.9	490.8
기말현금	144.8	187.3	466.9	490.8	929.8

Balance Sheet

(십억원)	2016	2017	2018E	2019E	2020E
유동자산	1,191.6	1,772.7	1,681.6	1,851.4	2,489.4
현금및현금성자산	144.8	187.3	466.9	490.8	929.8
매출채권	158.5	193.0	244.1	293.0	351.6
재고자산	0.7	0.5	0.5	0.5	0.5
비유동자산	1,169.2	1,753.8	2,309.5	2,892.9	3,134.9
유형자산	224.7	229.1	240.5	252.5	265.2
무형자산	53.4	52.4	55.0	57.8	60.7
투자자산	629.1	1,337.0	846.5	1,713.8	3,211.4
자산총계	2,360.8	3,526.6	3,991.1	4,744.3	5,624.3
유동부채	284.4	455.8	501.4	551.5	606.7
매입채무	6.7	2.1	1.3	2.7	5.0
단기차입금	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
유동성장기부채	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
비유동부채	180.9	341.5	193.4	214.8	245.4
사채	149.7	149.8	0.0	0.0	0.0
장기차입금	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
부채총계	465.3	797.3	876.3	963.2	1,058.8
자본금	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0
자본잉여금	431.7	432.6	432.6	432.6	432.6
기타포괄이익누계액	52.2	525.3	525.3	525.3	525.3
이익잉여금	1,543.8	1,905.9	2,291.6	2,518.4	3,685.8
비지배주주지분	10.0	8.0	9.5	11.7	16.3
자본총계	1,895.5	2,729.2	3,114.8	3,781.1	4,565.5

Key Financial Data

	2016	2017	2018E	2019E	2020E
주당데이터(원)					
SPS	44,852	80,181	74,390	98,251	109,330
EPS(지배주주)	12,416	20,104	22,579	35,579	41,262
CFPS	17,610	28,692	32,707	49,986	70,636
EBITDAPS	16,470	28,039	28,134	40,721	47,718
BPS	85,985	124,037	141,541	171,810	207,357
DPS	3,820	7,280	5,000	5,200	5,500
배당수익률(%)	1.5	1.6	1.4	1.5	1.5
Valuation(Multiple)					
PER	19.9	22.3	15.8	10.0	8.6
PCR	14.1	15.6	10.9	7.1	5.0
PSR	5.5	5.6	4.8	3.6	3.3
PBR	2.9	3.6	2.5	2.1	1.7
EBITDA	361.2	615.0	617.2	893.4	1,046.9
EV/EBITDA	12.7	13.7	11.7	8.1	6.4
Key Financial Ratio(%)					
자기자본이익률(ROE)	14.9	19.1	17.0	22.7	21.8
EBITDA 이익률	36.7	35.0	37.8	41.4	43.6
부채비율	24.5	29.2	28.1	25.5	23.2
금융비용부담률	0.3	0.2	0.2	0.1	0.1
이자보상배율(x)	110.4	179.6	183.9	270.7	319.2
매출채권회전율(x)	8.0	10.0	7.5	8.0	7.4
재고자산회전율(x)	1,455.7	2,983.9	3,148.6	4,077.0	4,447.8

Compliance Notice

동 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2018년 8월 16일 현재 동 자료에 언급된 종목을 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 주간사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2018년 8월 16일 현재 동 자료에 언급된 종목을 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2018년 8월 16일 현재 동 자료에 언급된 종목을 지분을 보유하고 있지 않습니다. 본 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다. (작성자:김동희)

동 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 동 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 동 자료를 이용하시는분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.

투자등급 관련사항 (2016년 11월 7일부터 기준 변경 시행)

기업	향후 12개월간 추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 추천종목의 예상 목표수익률을 의미	
추천기준일 직전 1개월간 증가대비 4등급	Buy	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 +20% 이상
	Trading Buy	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 +5% 이상 ~ +20% 미만
	Hold	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 -20% 이상 ~ +5% 미만
	Sell	추천기준일 직전 1개월간 평균증가대비 -20% 미만
산업	시가총액기준 산업별 시장비중 대비 보유비중의 변화를 추천	
추천기준일 시장지수대비 3등급	Overweight (비중확대)	
	Neutral (중립)	
	Underweight (비중축소)	

투자 의견 비율

투자 의견	비율
매수	97.1%
중립	2.9%
매도	0.0%

2018년 6월 30일 기준으로
최근 1년간 금융투자상품에 대하여
공표한 최근일 투자등급의 비율

엔씨소프트 (036570) 투자등급변경 내용

* 적정가격 대상시장: 1년

추천 확정일자	자료 형식	투자 의견	적정주가 (원)	담당자	과리율(%)*		주가 및 적정주가 변동추이
					평균	최고(최저)	
2016.08.31	기업브리프	Buy	350,000	김동희	-18.9	-12.9	
2016.10.12	산업브리프	Buy	350,000	김동희	-20.2	-12.9	
2016.11.11	기업브리프	Buy	350,000	김동희	-21.2	-12.9	
2016.11.23	산업분석	Buy	350,000	김동희	-22.3	-12.9	
2016.12.08	기업브리프	Buy	350,000	김동희	-23.6	-12.9	
2017.01.10	산업브리프	Buy	380,000	김동희	-21.9	-16.8	
2017.02.08	기업브리프	Buy	400,000	김동희	-25.7	-10.4	
2017.04.14	산업브리프	Buy	450,000	김동희	-19.5	-15.9	
2017.05.12	기업브리프	Buy	450,000	김동희	-18.7	-15.0	
2017.05.31	산업분석	Buy	450,000	김동희	-16.5	-7.6	
2017.06.22	기업브리프	Buy	450,000	김동희	-16.4	-7.6	
2017.07.07	산업분석	Buy	450,000	김동희	-16.8	-7.6	
2017.08.08	기업브리프	Buy	450,000	김동희	-14.5	6.3	
2017.09.20	기업브리프	Buy	550,000	김동희	-18.1	-15.1	
2017.10.12	산업브리프	Buy	550,000	김동희	-20.6	-15.1	
2017.11.10	기업브리프	Buy	550,000	김동희	-20.2	-15.1	
2017.11.30	산업분석	Buy	550,000	김동희	-19.5	-11.3	
2018.01.11	산업브리프	Buy	550,000	김동희	-20.0	-11.3	
2018.02.08	기업브리프	Buy	550,000	김동희	-22.0	-11.3	
2018.04.05	산업브리프	Buy	550,000	김동희	-23.6	-11.3	
2018.05.11	기업브리프	Buy	480,000	김동희	-26.3	-24.2	
2018.06.05	산업분석	Buy	480,000	김동희	-24.5	-18.2	
2018.07.13	산업브리프	Buy	480,000	김동희	-23.4	-17.7	
2018.08.16	기업브리프	Buy	480,000	김동희	-	-	