

SK COMPANY Analysis



Analyst

이진만

kid_a@skse.co.kr

02-3773-9957

Company Data

자본금	110 억원
발행주식수	2,195 만주
자사주	135 만주
액면가	500 원
시가총액	115,478 억원
주요주주	
김택진(와8)	12.00%
국민인증공단	11.95%
외국인지분율	49.90%
배당수익률	120%

Stock Data

주가(19/11/14)	526,000 원
KOSPI	2139.23 pt
52주 Beta	0.37
52주 최고가	552,000 원
52주 최저가	430,500 원
60일 평균 거래대금	338 억원

주가 및 상대수익률



주가상승률	절대주가	상대주가
1개월	1.5%	-1.9%
6개월	5.2%	2.4%
12개월	14.9%	11.0%

엔씨소프트 (036570/KS | 매수(유지) | T.P 710,000 원(유지))

Cannibal 은 짧으나 Carnival 은 길다

- 견조한 PC 게임 성과 및 인건비 등 영업비용 안정화로 3 분기 영업이익 기대치 상회
- 리니지 2M 출시로 4 분기부터 본격적인 이익 레벨 업그레이드 전망
- 리니지 2M 출시로 인한 리니지 M 매출 잠식 효과는 크거나 길지 않을 것으로 예상
- 매출 잠식 우려보다는 이익 성장성 대비 부담 없는 밸류에이션에 집중할 때라 판단

3Q19 매출액 3,978 억원, 영업이익 1,289 억 기록. 컨센서스 상회

엔씨소프트는 3 분기에 매출액 3,978 억원(-1.5% YoY, -3.2% QoQ), 영업이익 1,289 억원(-7.3% YoY, -0.4% QoQ)을 기록하며 영업이익이 당사 추정치(+5.0%) 및 컨센서스(+13.6%)를 상회하였다. 11 월 7 일 실시된 대규모 리니지 M 업데이트 전 아이템 프로모션 강도 조절과 리니지 M 일본의 기대 이하 성과로 모바일게임 매출이 전 분기 대비 감소하였고 리니지 M 대만 매출 하향 안정화로 로열티 매출도 감소하였다. 하지만 리니지, 리니지 2를 중심으로 한 기존 PC 게임 라인업의 안정적 매출 유지와 일회성 요인(2Q19 보너스 지급 및 해외 자회사 구조조정 비용) 제거로 인한 인건비 감소, 마케팅 비용 감소 등으로 영업이익은 전 분기와 유사한 수준을 기록하였다.

모바일 트윈엔진 장착으로 수익성 업그레이드. 매출 잠식은 길지 않을 전망

11 월 27 일 리니지 2M 국내 출시로 4 분기부터 본격적인 이익 레벨 상향이 예상된다. 리니지 2M 출시로 인한 리니지 M 매출 잠식(Cannibalization)에 대한 우려가 존재하지만 1) 고과금 유저의 충성도 및 매출 기여도가 높은 리니지 M의 특성과 2) 과거 리니지 2, 블레이드 앤 소울 등의 신규 PC 게임 출시 당시 기존 게임(ex. 리니지, 리니지 2)의 매출 감소 효과가 오래 지속되지 않았다는 점 등 감안 시 리니지 M의 매출 또한 심각한 영향을 받지는 않을 것으로 전망한다. 미국 법인인 NC West 의 유상증자(1,332 억 원)에 참여해 비아시아 지역 공략 전략에도 변화를 꾀하고 있는 점 또한 긍정적이다.

투자의견 매수, 목표주가 710,000 원 유지. 업종 내 Top Pick 유지

엔씨소프트에 대한 투자의견과 목표주가를 매수, 710,000 원으로 유지한다. Cannibalization에 대한 우려보다는 확대될 이익 규모 대비 부담 없는 밸류에이션(2020년 예상 PER 14.8 배)에 집중하며 Carnival(축제)을 준비할 때라 판단한다.

영업실적 및 투자지표

구분	단위	2016	2017	2018	2019E	2020E	2021E
매출액	억원	9,836	17,587	17,151	16,794	24,664	28,110
yoY	%	17.3	78.8	-2.5	-2.1	46.9	14.0
영업이익	억원	3,288	5,850	6,149	5,124	9,978	11,780
yoY	%	38.5	78.0	5.1	-16.7	94.7	18.1
EBITDA	억원	3,612	6,150	6,428	5,626	10,505	12,333
세전이익	억원	3,461	6,102	6,374	5,844	10,521	12,398
순이익(자배주주)	억원	2,723	4,410	4,182	4,435	7,828	9,225
영업이익률%	%	33.4	33.3	35.9	30.5	40.5	41.9
EBITDA%	%	36.7	35.0	37.5	33.5	42.6	43.9
순이익률	%	27.6	25.3	24.6	26.6	32.0	33.1
EPS(계속사업)	원	12,416	20,104	19,061	20,203	35,656	42,019
PER	배	19.9	22.3	24.5	26.0	14.8	12.5
PBR	배	2.9	3.6	4.3	4.6	3.9	3.2
EV/EBITDA	배	12.8	13.7	14.1	18.1	9.1	7.2
ROE	%	14.9	19.1	16.4	18.2	28.5	28.1
순차입금	억원	-8,346	-13,944	-12,152	-13,801	-20,190	-27,449
부채비율	%	24.6	29.2	23.6	37.5	39.2	35.6

엔씨소프트 3Q19 실적

(억원, %, %p)	3Q19P	3Q18	YoY	2Q19	QoQ	3Q19E vs. 당사추정치	3Q19C vs. 컨센서스
매출액	3,978	4,038	-15	4,108	-32	4,062	-21
영업이익	1,289	1,390	-73	1,294	-04	1,228	5.0
OPM	32.4	34.4	-2.0	31.5	0.9	30.2	2.2
세전이익	1,532	1,419	7.9	1,471	4.1	1,410	8.6
Margin	38.5	34.4	4.1	31.5	7.0	34.7	3.8
지배주주순이익	1,133	929	22.0	1,164	-2.6	1,049	8.1
Margin	28.5	23.0	5.5	28.3	0.1	25.8	2.7

자료: 엔씨소프트, Quantwise, SK 증권

엔씨소프트 실적 추이 및 전망

(억원, %)	1Q18	2Q18	3Q18	4Q18	1Q19	2Q19	3Q19P	4Q19E	1Q20E	2Q20E	3Q20E	4Q20E	2018	2019E	2020E
매출액	4,752	4,365	4,038	3,997	3,588	4,108	3,978	5,121	6,056	5,558	6,365	6,684	17,151	16,794	24,664
PC게임	1,188	1,216	1,234	1,131	942	1,207	1,247	1,273	1,225	1,192	1,182	1,326	4,768	4,669	4,925
리니지	283	421	403	390	207	501	518	529	507	492	482	458	1,497	1,755	1,940
리니지2	142	133	156	207	216	212	230	242	232	225	221	225	639	900	903
아이온	188	156	164	127	123	124	132	135	129	126	133	140	634	514	528
블소	339	306	301	250	233	211	215	219	212	208	206	210	1,196	878	837
길드워2	236	199	210	157	163	159	151	148	144	141	140	142	802	622	567
기타	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	150	-	150
모바일게임	2,641	2,099	2,165	2,228	1,988	2,238	2,133	3,212	4,227	3,760	4,326	4,567	9,133	9,572	16,880
리니지2M	-	-	-	-	-	-	-	1,050	2,048	1,638	1,640	1,686	-	1,050	7,012
기타게임	81	126	124	104	84	147	156	148	140	133	127	120	435	534	521
로열티	842	924	516	534	574	516	442	488	464	473	730	671	2,816	2,020	2,338
영업비용	2,713	2,770	2,648	2,871	2,792	2,814	2,689	3,375	3,836	3,474	3,554	3,821	11,002	11,670	14,686
인건비	1,250	1,469	1,289	1,357	1,432	1,258	1,161	1,336	1,647	1,384	1,278	1,340	5,364	5,187	5,648
매출변동비	869	706	726	769	653	772	731	1,069	1,391	1,241	1,427	1,506	3,069	3,225	5,566
결제수수료	57	59	60	60	50	59	58	74	87	80	91	96	235	241	354
유통수수료	795	632	652	671	597	671	644	968	1,273	1,133	1,303	1,376	2,749	2,880	5,085
로열티	12	8	10	8	9	13	10	12	14	13	15	16	38	44	59
상품제작비	2	1	2	24	2	5	7	7	8	8	9	9	29	21	33
기타변동비	4	5	3	5	-4	23	12	8	9	8	9	9	17	38	35
마케팅비	108	150	165	159	190	242	228	341	263	289	260	325	582	1,001	1,138
D&A	65	66	76	69	120	130	127	125	126	136	134	131	277	502	527
기타	421	380	392	518	397	412	441	504	409	424	455	519	1,711	1,754	1,807
영업이익	2,038	1,595	1,390	1,126	795	1,294	1,289	1,746	2,220	2,084	2,811	2,863	6,149	5,124	9,978
영업이익률	42.9%	36.5%	34.4%	28.2%	22.2%	31.5%	32.4%	34.1%	36.7%	37.5%	44.2%	42.8%	35.9%	30.5%	40.5%
EBITDA	2,104	1,661	1,466	1,194	915	1,424	1,417	1,871	2,346	2,220	2,945	2,994	6,428	5,626	10,505
Margin	44.3%	38.1%	36.3%	29.9%	25.5%	34.7%	35.6%	36.5%	38.7%	39.9%	46.3%	44.8%	37.5%	33.5%	42.6%
지배주주순이익	1,188	1,399	929	666	742	1,164	1,133	1,383	1,751	1,641	2,196	2,240	4,182	4,422	7,828
Margin	25.0%	32.1%	23.0%	16.7%	20.7%	28.3%	28.5%	27.0%	28.9%	29.5%	34.5%	33.5%	24.4%	26.3%	31.7%

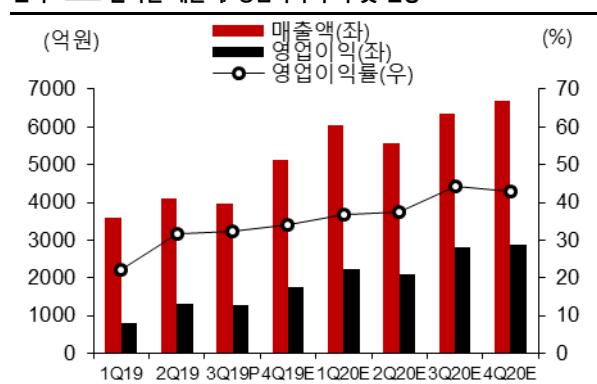
자료: 엔씨소프트, SK 증권

엔씨소프트 주요 신작 예상 출시 일정

게임명	지역	비고	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20
리니지	아시아	1998년 출시된 인기 PC MMORPG 게임	3/27 리마스터 버전 출시	5/2 부분유료화						
리니지2	아시아, 글로벌	2003년 출시된 리니지2 IP 기반 PC MMORPG			8/14 부분유료화					
리니지M	아시아	인기 PC MMORPG 게임인 리니지의 모바일 버전	3/6 클래스 추가	5/29 일본 출시						
리니지2M	글로벌	리니지2 IP 기반 대형 모바일 MMORPG				11/27 출시 예정			대만 일본 출시 예상	
블소S	글로벌	블소 IP 활용한 캐주얼 모바일 RPG 게임					출시 예상			
블소M	글로벌	PC 블레이드 앤 소울의 정통성 있는 모바일 버전							(2021년 출시 예상)	
블소2	글로벌	주요 IP 중 하나인 블레이드 앤 소울의 모바일 차기작							(2021년 출시 예상)	
아이온2	글로벌	PC MMORPG 아이온의 모바일 후속작						출시 예상		
Project TL	글로벌	리니지를 잇는 차기 PC MMORPG. 콘솔+PC 지원 예정					CBT 목표		출시 예상	
리니지W	글로벌	글로벌 시장 공략 위한 리니지 M 글로벌 버전								

자료: 엔씨소프트, SK증권

엔씨소프트 분기별 매출액, 영업이익 추이 및 전망



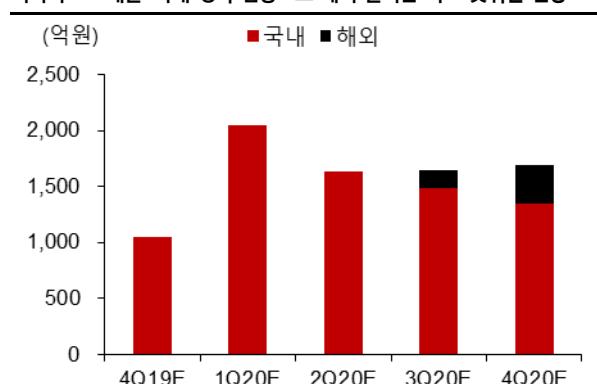
자료: 엔씨소프트, SK증권

블소 출시 전후 PC 게임 매출·매출 잠식 효과는 출시 분기에 집중



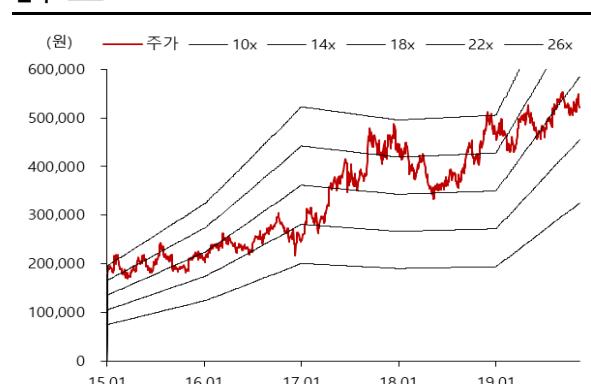
자료: 엔씨소프트, SK증권

리니지 2M 매출: 국내 성과 집중으로 해외 출시는 다소 늦춰질 전망



자료: SK증권

엔씨소프트 PER Band Chart



자료: Quantwise, SK증권

엔씨소프트 실적발표 컨퍼런스콜 Q&A

Q. 3분기 모바일게임 시장 경쟁 매우 치열했음. 순위 상위권에 새로운 MMORPG 많이 올라왔으며 V4 출시도 있었음. 이런 것들이 리니지M 지표나 매출에 미친 영향은?

A. 3분기뿐 아니라 4분기 들어서도 지속적으로 MMORPG 경쟁작들이 출시되고 있으나 경쟁작 출시에 따른 유저 지표 변화 등은 감지되지 않고 있으며 오히려 지표 약간씩 상승하는 추세 보이고 있음. 매출도 얼마 전 이벤트 실시했는데 기존 이벤트 실시 시 매출 변화 수준과 큰 차이 보이지 않았음. 결론적으로 리니지M에 큰 영향 주지 않았음

Q. 리니지1 리마스터 이후 좋은 실적 이어가고 있는데 4분기, 내년 예상 매출 수준은?

A. 1분기에 리마스터 업데이트 진행했고 그 이후 유저 지표 2배 이상 증가했으며 이런 모습은 이번 3분기까지도 이어졌음. 유저 activity 견조한 상태로 계속 증가하고 있으며 7월 중에도 신규 클래스 업데이트되며 매출도 지속적으로 상승 중. 출시 21주년 기점으로 다양한 이벤트 준비 중에 있기 때문에 4분기 및 내년까지도 현재 수준의 안정적인 매출 수준 이어질 거라 봄

Q. 11/13 NC West 증자 참여 발표했는데 참여 이유와 앞으로의 계획은? 앞으로도 증자 계획 있는지?

A. NC West의 구조는 2010년대 초부터 온라인게임에 최적화된 상황. 하지만 웨스턴 시장 진출 하려면 모바일 및 콘솔 게임 시장 공략이 중요한데 이 분야들은 온라인게임과는 다른 사업 구조 가지고 있어 변화 필요. 성장 위해 중요한 시장인 웨스턴 마켓 공략 위해 앞으로 어떤 방향으로 가야 하는가에 대한 많은 논의가 있었음. 연초부터 새로운 전략 수립 위한 구조조정 등이 있었으며 이번 증자는 NC West가 현재보다 좀 더 본사와 긴밀하게 협력하며 글로벌 사업에 진출하기 위함임

Q. 올해 주주 환원 정책 업데이트 부탁

A. 기존 정책에서 큰 변화 없음

Q. 리니지M 10월 업데이트 결과와 11/27 리니지2M 출시 대비한 리니지M 4분기 추가 업데이트 계획은?

A. 10월 업데이트 결과 좋았음. 리니지M은 2M 출시에 대응하는 업데이트를 준비하기보다는 리니지M과 리니지2은 타겟 segment가 다른 게임이라고 보기 때문에 리니지M은 11~12월까지 기존 계획대로 순차적으로 업데이트 진행 계획

Q. 리니지2M 국내 출시 이후 해외 출시 일정은?

A. 기존에는 해외 출시 신속히 하자는 입장이었으나 근로시간 단축 등의 문제가 발생해 현재도 출시 준비가 상당히 타이트한 상황임. 현재로서는 구체적인 해외 출시 일정을 언급하기는 어려우며, 출시 이후 트래픽 안정화, 잡은 업데이트 같은 부분에 전사적인 역량이 집중될 것으로 보여 일단 한국에서 좋은 성과 내는 데 집중할 것

Q. 리니지 2M 마케팅 많이 진행 중인데 4 분기 리니지 2M 마케팅 예산 어느 정도 수준인지?

A. AAA급 게임이기 때문에 마케팅효과를 최대한 살릴 수 있는 수준으로 예산 집행할 것. 4 분기 마케팅비용은 이전 몇 개 분기 대비 많이 올라갈 것

Q. 나머지 주요 신작 현황 업데이트 바람

A.

블소 S: 게임 특성 상 해외 쪽에 더 적합하다고 판단해 해외 런칭 먼저 준비하고 있음. 해외 출시 준비하는 과정에서 개발보다는 사업적인 측면에서 조금 늦춰지고 있는데 관련 내용은 출시 시기가 좀 더 가시권에 들어오면 재언급할 예정

블소 2, 아이온 2: 비슷비슷하게 개발 진척 잘 되고 있음. 다만 현재 전사적으로 리니지 2M 론칭에 집중하고 있기 때문에 이 두 게임은 내년 정도에 어떤 순서로, 어떤 방식으로 출시하는 게 전략적으로 좋은지에 대해 논의하는 과정

리니지 W(리니지 M 글로벌 특화 버전): 리니지 M은 일본 반응이 좋지 않았음. 리니지란 브랜드를 가진 게임을 세계에 내보내기 위해서는 새로운 접근이 필요하단 것 확인. 그렇기 때문에 리니지 W는 상당히 큰 비중 두고 노력 기울이는 중. 한창 개발 중이기 때문에 출시 일정은 아직 공유 힘듦

프로젝트 TL: 퀄리티 향상 위해 좀 더 시간 쓰자는 판단. 내년 상반기 CBT 목표로 개발 진행 중

Q. 시장은 리니지 2M 출시로 인한 리니지 M 매출 감소에 대해 우려하고 있음. 회사 입장은?

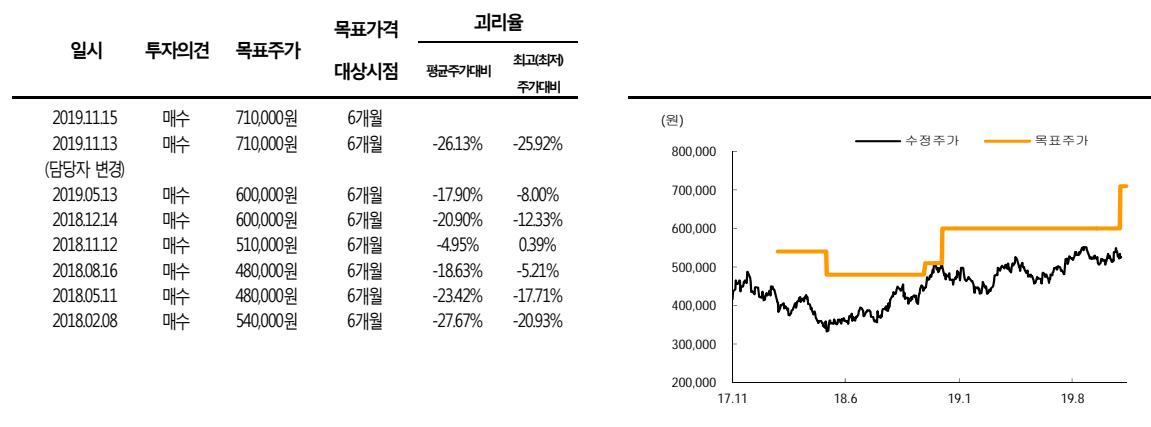
A. PC에서도 겪었듯이 리니지 사용자층과 리니지 2 사용자층은 분명하게 구별됨. 경험뿐 아니라 사전예약 등을 통해 유저를 접하면서 데이터를 보면 유저층이 크게 겹치지 않았음. 영향이 완전히 없을 거라고 할 수는 없지만 현재로써 리M, 리2M 간의 큰 cannibalization은 없을 것으로 판단

Q. 아이온 2, 블소 신작 출시로 인한 리니지 2M 매출 감소 우려에 대한 입장은?

A. 리니지 2M이 아직 출시되지 않았지만 과거 PC 쪽에서의 경험으로 보면 역시 큰 차이가 없었으며 새로운 게임이 나올 때마다 매출은 계단식으로 상승. 각 게임이 지향하는 바나 게임풍, 플레이 스타일 등이 다르기 때문에 고유의 유저층을 가지고 있다고 판단. 리2M이 출시되고 데이터가 축적되면 좀 더 상세한 분석 가능할 것

Q. 리2M 쇼케이스에서 크로스 플랫폼 측면 많이 강조했음. 리2M PC에서 플레이해도 떨어지지 않는 수준의 퀄리티라 보는데 리2M이 PC 게임 유저들을 흡수할 수도 있을 거라 보는지?

A. 리니지 M 출시 시 리니지에 일부 영향 있었음. 리니지 2M도 비슷할 수 있다고 보지만 리니지 2 역시 기존 유저 유지 위한 업데이트가 예정돼 있어 지표 유지 위해 노력할 것. 리2M PC 플레이 는 '퍼플' 통해 가능하며 이는 앱플레이어로 모바일게임 PC에서 하는 것과 유사한 방법임. 하지만 같은 IP 게임이기 때문에 일부 영향은 있을 수 있다고 봄



Compliance Notice

- 작성자(이진만)는 본 조사분석자료에 게재된 내용들이 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간접없이 신의성실하게 작성되었음을 확인합니다.
- 본 보고서에 언급된 종목의 경우 당사 조사분석담당자는 본인의 담당종목을 보유하고 있지 않습니다.
- 본 보고서는 기관투자가 또는 제 3 자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.
- 당사는 자료공표일 현재 해당기업과 관련하여 특별한 이해 관계가 없습니다.
- 종목별 투자의견은 다음과 같습니다.
- 투자판단 3 단계 (6 개월 기준) 15%이상 → 매수 / -15%~15% → 중립 / -15%미만 → 매도

SK 증권 유니버스 투자등급 비율 (2019년 11월 15일 기준)

매수	86.27%	중립	13.73%	매도	0%
----	--------	----	--------	----	----

재무상태표

월 결산(억원)	2017	2018	2019E	2020E	2021E
유동자산	17,727	15,764	19,826	27,022	34,255
현금및현금성자산	1,873	1,856	3,982	10,371	17,630
매출채권및기타채권	1,976	1,522	1,950	2,546	2,527
재고자산	5	10	13	17	17
비유동자산	17,538	13,649	14,826	14,795	14,652
정기금융자산	13,138	8,993	9,343	9,343	9,343
유형자산	2,291	2,339	3,054	2,995	2,910
무형자산	524	544	561	577	592
자산총계	35,266	29,413	34,652	41,816	48,908
유동부채	4,558	4,731	4,412	5,657	5,617
단기금융부채	0	1,551	337	337	337
매입채무 및 기타채무	426	268	344	449	446
단기충당부채	0	0	0	0	0
비유동부채	3,415	892	5,042	6,127	7,210
정기금융부채	1,498	0	3,046	3,046	3,046
장기매입채무 및 기타채무	0	0	0	0	0
장기충당부채	76	95	126	165	175
부채총계	7,973	5,623	9,454	11,784	12,827
지배주주지분	27,212	23,677	25,058	29,828	35,798
자본금	110	110	110	110	110
자본잉여금	4,326	4,326	4,341	4,341	4,341
기타자본구성요소	-1,536	-4,282	-4,292	-4,292	-4,292
자기주식	-1,559	-4,306	-4,306	-4,306	-4,306
이익잉여금	19,059	21,638	24,777	31,358	39,140
비자매주주지분	80	113	139	205	282
자본총계	27,292	23,790	25,198	30,033	36,080
부채와자본총계	35,266	29,413	34,652	41,816	48,908

현금흐름표

월 결산(억원)	2017	2018	2019E	2020E	2021E
영업활동현금흐름	5,772	3,177	3,955	7,784	8,697
당기순이익(순실)	4,440	4,215	4,459	7,891	9,299
비현금성항목등	1,853	2,326	1,284	2,615	3,035
유형자산감가상각비	269	255	479	504	528
무형자산상각비	31	24	22	24	25
기타	-28	360	-344	-144	-65
운전자본감소(증가)	108	-555	347	470	25
매출채권및기타채권의 감소증가)	-416	453	-399	-596	19
재고자산감소(증가)	1	-5	-3	-4	0
매입채무 및 기타채무의 증가감소)	-41	-6	1	105	-3
기타	563	-997	748	965	9
법인세납부	-628	-2,808	-2,134	-3,191	-3,661
투자활동현금흐름	-4,376	1,081	-1,557	-63	90
금융자산감소(증가)	-6,455	1,248	-1,457	0	0
유형자산감소(증가)	-282	-257	-444	-444	-444
무형자산감소(증가)	-37	-41	-40	-40	-40
기타	2,399	130	383	421	574
재무활동현금흐름	-839	-4,290	-333	-1,333	-1,528
단기금융부채증가(감소)	0	50	83	0	0
장기금융부채증가(감소)	0	0	893	0	0
자본의증가(감소)	14	-2,746	4	0	0
배당금의 지급	-811	-1,547	-1,246	-1,247	-1,443
기타	-41	-46	-67	-86	-86
현금의 증가(감소)	424	-17	2,126	6,389	7,259
기초현금	1,448	1,873	1,856	3,982	10,371
기말현금	1,873	1,856	3,982	10,371	17,630
FCF	5,698	2,981	4,237	7,959	8,891

자료 : 엔씨소프트, SK증권 추정

포괄손익계산서

월 결산(억원)	2017	2018	2019E	2020E	2021E
매출액	17,587	17,151	16,794	24,664	28,110
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	17,587	17,151	16,794	24,664	28,110
매출총이익률 (%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매비와관리비	11,737	11,002	11,670	14,686	16,330
영업이익	5,850	6,149	5,124	9,978	11,780
영업이익률 (%)	33.3	35.9	30.5	40.5	41.9
비영업손익	252	224	720	543	618
순금융비용	-158	-260	-238	-322	-474
외환관련손익	-174	159	161	163	164
관계기업투자등 관련손익	-34	-24	-85	-85	-85
세전계속사업이익	6,102	6,374	5,844	10,521	12,398
세전계속사업이익률 (%)	34.7	37.2	34.8	42.7	44.1
계속사업부문세	1,662	2,159	1,386	2,630	3,100
계속사업이익	4,440	4,215	4,459	7,891	9,299
중단사업이익	0	0	0	0	0
*법인세효과	0	0	0	0	0
당기순이익	4,440	4,215	4,459	7,891	9,299
순이익률 (%)	25.3	24.6	26.6	32.0	33.1
지배주주	4,410	4,182	4,435	7,828	9,225
지배주주귀속 순이익률(%)	25.07	24.38	26.41	31.74	32.82
비지배주주	31	33	23	63	74
총포괄이익	9,190	801	2,650	6,082	7,490
지배주주	9,164	768	2,623	6,016	7,413
비지배주주	26	32	27	66	77
EBITDA	6,150	6,428	5,626	10,505	12,333

주요투자지표

월 결산(억원)	2017	2018	2019E	2020E	2021E
성장성 (%)					
매출액	78.8	-2.5	-2.1	46.9	14.0
영업이익	78.0	5.1	-16.7	94.7	18.1
세전계속사업이익	76.3	4.4	-8.3	80.0	17.8
EBITDA	70.3	4.5	-12.5	86.7	17.4
EPS(계속사업)	61.9	-5.2	6.0	76.5	17.8
수익성 (%)					
ROE	19.1	16.4	18.2	28.5	28.1
ROA	15.1	13.0	13.9	20.6	20.5
EBITDA마진	35.0	37.5	33.5	42.6	43.9
안정성 (%)					
유동비율	388.9	333.2	449.3	477.7	609.8
부채비율	29.2	23.6	37.5	39.2	35.6
순차입금/자기자본	-51.1	-51.1	-54.8	-67.2	-76.1
EBITDA/이자비용(배)	188.8	193.0	72.4	122.4	143.6
주당지표 (원)					
EPS(계속사업)	20,104	19,061	20,203	35,656	42,019
BPS	124,037	107,923	114,141	135,864	163,059
CFPS	21,472	20,333	22,488	38,057	44,540
주당 현금배당금	7,280	6,050	6,050	7,000	6,500
Valuation지표 (배)					
PER(최고)	24.3	26.9	27.3	15.5	13.1
PER(최저)	12.3	17.4	21.3	12.1	10.3
PBR(최고)	3.9	4.7	4.8	4.1	3.4
PBR(최저)	2.0	3.1	3.8	3.2	2.6
PCR	20.8	22.9	23.4	13.8	11.8
EV/EBITDA(최고)	15.2	15.6	19.1	9.7	7.6
EV/EBITDA(최저)	6.6	9.5	14.4	7.1	5.5