

더블유게임즈 (192080)

님도 보고 뽕도 따고

2분기 실적 Surprise!

더블유게임즈가 예상을 상회하는 2분기 실적을 기록했다. 2019년 4분기 시작된 적극적인 마케팅효과가 꾸준히 가시화되고 있는 것으로 판단되며, 코로나19 여파에 따른 콘텐츠 소비 증가에 힘입어 소셜카지노 시장도 전분기 대비 23% 성장하며 실적개선의 기반이 되었다. 매출은 1,888억원으로 전분기 대비 37.3% 전년동기대비 45.3% 증가했다. 그동안 상대적으로 부진했던 본사 "더블유카지노"가 48.3% 증가하며 성장을 견인했으며, 자회사 더블다운인터랙티브(DDI)가 서비스 중인 "더블다운카지노" 매출도 32.3% 증가하며 견조한 성장을 이어갔다. 영업이익도 593억원으로 전분기 대비 54.5%, 전년동기 대비 47% 증가하며 예상을 상회했다. 매출증가에 따른 레버리지 효과로 영업이익률이 31.4%로 전분기 대비 개선되고 있다는 점도 긍정적이다. 마케팅비용 지출에 따른 변동성은 예상되나 하반기 매출액 대비 15~17% 수준을 유지할 것으로 밝힌 만큼 일회성 성과급 지급효과 제거와 더불어 매출 증가에 따른 마진개선 기조는 유지될 것으로 판단된다. 하반기 실적도 북미 지역의 코로나여파가 예상보다 길어지고 있어 예상을 상회할 가능성도 높아 보인다.

자회사 상장지연은 전화위복이 될 수도

2분기 대폭적인 실적개선으로 자회사 DDI의 상장연기가 전화위복이 될 수도 있을 것으로 기대한다. 2분기 실적 이후 DDI의 실적개선폭이 예상을 상회함에 따라서 같은 기준을 적용하더라도 재상장 시점에 공모가 밴드는 상향조정 될 가능성이 높다. 상대적인 할인율을 고려하더라도 최근 동일 비즈니스 모델을 가진 해외경쟁사가 EV/EBITDA 기준 12배에 거래되고 있다는 점에서 적용 Valuation도 올라갈 가능성이 큰 상황이다. 개선된 실적에 기준으로 DDI의 EBITDA는 이전 상장추진 시점 대비 대폭적인 상승이 예상되며, 하나금융투자의 추정치 대비로도 10% 이상 상향조정이 가능한 상황이다. 여기에 적용 Valuation 상향까지 감안할 경우 상장 지연은 연결가치 재평가 측면에서 오히려 전화위복이 될 수도 있다는 판단이다.

두 마리 토끼

코로나19에 따른 가입자 기반 및 결제액 증가 수준이 코로나19 확산세가 진정된 이후에도 그대로 유지되지는 않을 것이나, 연초에 예상했던 2020년 가입자 기반 대비 높을 것이라는 점은 분명하다. 회귀유저 및 신규유저, 결제액 증가를 감안했을 때 상당부분은 코로나 이후에도 잔존할 것으로 판단되기 때문이다. 3분기 실적도 최근 상황을 고려할 때 견조한 수준이 기대된다. 예상을 상회하는 연간 실적개선과, 자회사 상장 가치의 재평가까지 고려할 경우 현주가 수준에서 더블유게임즈의 Valuation은 더욱 매력적일 수 밖에 없다. 적어도 하반기 자회사 상장이 마무리되는 시점까지의 주가흐름은 양호할 것으로 예상되는 만큼 비중확대가 바람직해 보인다.

Earnings Review

BUY

| TP(12M): 110,000원 | CP(7월 23일): 73,200원

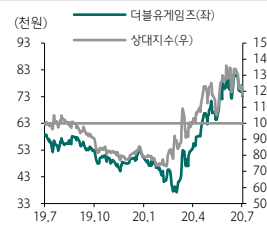
Key Data

KOSPI 지수 (pt)	2,216.19
52주 최고/최저(원)	81,700/37,200
시가총액(십억원)	1,345.0
시가총액비중(%)	0.11
발행주식수(천주)	18,374.5
60일 평균 거래량(천주)	326.8
60일 평균 거래대금(십억원)	23.2
20년 배당금(예상, 원)	350
20년 배당수익률(예상, %)	0.48
외국인지분율(%)	13.67
주요주주 지분율(%)	
김기람 외 5인	43.73
국민연금공단	10.12
주가상승률	1M 6M 12M
절대	(10.1) 47.3 25.1
상대	(13.5) 49.3 18.6

Consensus Data

	2020	2021
매출액(십억원)	600.6	640.4
영업이익(십억원)	182.4	197.8
순이익(십억원)	138.3	151.5
EPS(원)	7,071	7,614
BPS(원)	47,056	55,735

Stock Price



Financial Data

투자지표	단위	2018	2019	2020F	2021F	2022F
매출액	십억원	483.0	513.8	691.1	767.5	829.9
영업이익	십억원	135.8	154.6	219.8	268.4	303.4
세전이익	십억원	117.3	138.0	209.7	258.4	293.4
순이익	십억원	87.8	110.3	167.3	201.6	228.9
EPS	원	4,869	6,040	9,128	10,970	12,457
증감률	%	140.2	24.1	51.1	20.2	13.6
PER	배	12.28	8.25	8.02	6.67	5.88
PBR	배	1.92	1.31	1.50	1.23	1.02
EV/EBITDA	배	8.49	5.73	5.44	3.90	2.76
ROE	%	19.02	18.93	22.41	21.36	19.86
BPS	원	31,139	38,176	48,743	59,390	71,523
DPS	원	350	350	350	350	350



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

RA 정우상
02-3771-8547
ws.jung@hanafn.com

표 1. 더블유게임즈의 2분기 잠정실적

(단위: 백만원)

북미지역 코로나여파에 따른
시장 성장 및 마케팅효과로
예상을 상회하는 실적 기록

	2Q19	1Q20	2Q20P	YoY(%)	QoQ(%)	추정치	차이(%)
총매출액	129,890	137,445	188,751	45.3	37.3	170,160	10.9
더블유카지노	46,106	42,994	63,771	38.3	48.3	53,742	18.7
테이크5	3,474	3,147	3,859	11.1	22.6	3,242	19.0
더블다운카지노	76,532	86,984	115,121	50.4	32.3	108,730	5.9
기타	3,777	4,320	6,001	58.9	38.9	4,446	35.0
영업비용	89,560	99,061	129,448	44.5	30.7	112,132	15.4
인건비등	15,671	16,024	19,102	21.9	19.2	16,344	16.9
마케팅비	16,227	21,988	31,403	93.5	42.8	23,822	31.8
지급수수료	37,780	41,017	56,344	49.1	37.4	51,048	10.4
로열티	3,761	3,541	4,966	32.0	40.2	4,426	12.2
감가상각비 및 기타	16,121	16,491	17,634	9.4	6.9	16,491	6.9
영업이익	40,329	38,385	59,303	47.0	54.5	58,028	2.2
이익률(%)	31.0	27.9	31.4			34.1	
계속사업이익	37,568	41,053	55,035	46.5	34.1	52,657	4.5
이익률(%)	28.9	29.9	29.2			30.9	
순이익	29,833	32,197	44,175	48.1	37.2	41,072	7.6
이익률(%)	23.0	23.4	23.4			24.1	

자료: 더블유게임즈, 하나금융투자

표 2. 더블유게임즈의 실적현황 및 전망

(단위: 백만원)

	2019	2020F	1Q19	2Q19	3Q19	4Q19	1Q20	2Q20P	3Q20F	4Q20F
총매출액	513,847	691,070	125,727	129,890	130,100	128,130	137,445	188,751	179,142	185,732
성장률(%)	6.4	34.5	(1.0)	3.3	0.2	(1.5)	7.3	37.3	(5.1)	3.7
더블유카지노	178,410	229,141	44,732	46,106	44,901	42,671	42,994	63,771	60,582	61,794
테이크5	13,283	14,155	3,427	3,474	3,160	3,223	3,147	3,859	3,666	3,483
더블다운카지노	307,067	426,303	74,181	76,532	77,892	78,461	86,984	115,121	109,365	114,833
기타	15,087	21,471	3,387	3,777	4,147	3,776	4,320	6,001	5,529	5,622
영업비용	359,239	471,242	88,134	89,560	92,459	89,086	99,061	129,448	119,492	123,241
성장률(%)	3.8	31.2	(1.8)	1.6	3.2	(3.6)	11.2	30.7	(7.7)	3.1
인건비 및 기타	61,171	69,132	16,436	15,671	15,092	13,972	16,024	19,102	16,835	17,171
마케팅비	67,692	108,122	13,870	16,227	18,956	18,639	21,988	31,403	26,871	27,860
지급수수료(플랫폼)	152,440	206,823	37,718	37,780	38,722	38,220	41,017	56,344	53,743	55,719
로열티	13,076	18,177	3,765	3,761	3,426	2,124	3,541	4,966	4,717	4,953
감가상각비	46,087	46,135	10,983	11,615	11,844	11,645	11,365	11,590	11,590	11,590
기타	18,774	22,853	5,362	4,506	4,419	4,486	5,126	6,044	5,736	5,947
영업이익	154,608	219,828	37,593	40,329	37,641	39,045	38,385	59,303	59,650	62,491
성장률(%)	12.8	42.2	0.8	7.3	(6.7)	3.7	(1.7)	54.5	0.6	4.8
이익률(%)	30.1	31.8	29.9	31.0	28.9	30.5	27.9	31.4	33.3	33.6
계속사업이익	138,042	209,738	34,291	37,568	38,709	27,474	41,053	55,035	55,155	58,496
성장률(%)	16.3	51.9	8.5	9.6	3.0	(29.0)	49.4	34.1	0.2	6.1
순이익	110,293	167,292	27,075	29,833	30,641	22,743	32,197	44,175	44,124	46,797
성장률(%)	13.4	51.7	0.8	10.2	2.7	(25.8)	41.6	37.2	(0.1)	6.1

자료: 더블유게임즈, 하나금융투자

더블유게임즈 Conference Call 내용 요약

1. 2분기 하이라이트

- 글로벌 소셜카지노 시장 : 시장규모 66억달러(2020), 19억달러(2Q, QoQ +22.9%)
- 더블유게임즈(연결) : 영업수익 1,888억원(+37.3% QoQ), EBITDA 708억원
- 더블다운인터랙티브(연결) : 영업수익 1,206억원(+32.8% QoQ), EBITDA 441억원
- 더블유게임즈(별도) : 영업수익 687억원(+45.5% QoQ), EBITDA 287억원

2. 연결실적 요약

□ 2분기

- 영업수익 : 1,888억원(+45% YoY, +37%QoQ)
- 영업이익 : 593억원(+47% YoY, +55% QoQ, OPM 31%)
- EBITDA : 709억원(+37% YoY, +43%QoQ, EBITDA 마진 38%)
- 순이익 : 442억원(+48% YoY, +37%QoQNIM 23%)

□ 1H20

- 영업수익 : 3,262억원(+28% YoY)
- 영업이익 : 977억원(+25% YoY, OPM 30%)
- EBITDA : 1,206억원(+20% YoY, EBITDA 마진 37%)
- 순이익 : 764억원(+34% YoY, NIM 23%)

2. 영업수익 분석

□ 플랫폼별

- PC 매출 : 507억원(+27% YoY, +30% QoQ, 매출비중 27%)
- 모바일 매출 : 1,380억원(+53% YoY, +40% QoQ, 매출비중 73%)

□ 주요게임별

- DDC : 1,151억원(+50%YoY, +32%QoQ, 매출비중 61%)
- DUC : 638억원(+38%YoY, +48%QoQ, 매출비중 34%)
- 기타 : 99억원(+36% YoY, +32%QoQ, 매출비중 5%)

3. 비용분석

- 영업비용 : 1,295억원(+45% YoY, +31%QoQ)
- * 인건비 : 191억원(+22% YoY, +19% QoQ), 1회성 성과급 영향. 하반기 하향 안정화 될 것

4. 하반기 주요 진행사항

- 대만시장: 3Q '부귀금성' 대규모마케팅 계획(TV, 라디오, 대중교통 등 현지 대규모 마케팅) 20억 정도 예상.
- 신규게임: 소셜카지노 외 신규 게임 개발(2021년 프로젝트H(RPG장르), 프로젝트N(캐주얼 장르))

■ Q&A

1. 미국 COVID19 상황에 따른 3분기 및 하반기 매출 전망

- 매출 기준 7월(3주간) 2분기와 유사한 모습
- 3주 데이터로 3,4Q전망 어려우나, 상반기 마케팅 및 북미 코로나19 장기화 영향으로 체류시간 감소폭 제한적일 것
- 코로나19에 따른 구조적 성장 이어 나갈 것, 4분기에는 성수기 영향 있을 것
- 하반기에도 추세 이어지거나 감소해도 기존보다 제한적일 것

2. 하반기 매출대비 마케팅 비중 계획

- 북미 시장의 마케팅은 타산업의 광고집행비 감소로 CPI 단가 2분기 25% 감소
- 3분기에도 이러한 분위기 이어짐
- 매출액 대비 15~17% 구간으로 하반기 마케팅비 투자 계획 중
- 시장이 23% 성장한 반면 DUG가 37% 성장. 과거 대비 마케팅비 증가한 영향 및 기존 검증된 앱 마케팅 효과 높았기 때문
- 이러한 부분 감안해서 선행 투자 필요하다 판단하고 마케팅 투자 지속할 것

3. DDI 상장 재추진 계획

- 1차 추진과정에서 미국시장이 2, 3번 급감하며 시장변동성으로 수요예측의 불확실성 있었음
- 피드백 기반으로 2020년 하반기 재진행이 1차 목표이지만 결정되는 대로 다시 업데이트할 것

4. 코로나 19 해소 이후의 성장 전략

- 기존에 경쟁사는 20~25% 수준의 마케팅비 투자로 신규 유저 유입에 공격적이었으나, DUG는 현금흐름에 중점을 두며 소극적 투자 했음
- COVID 19 영향 최소화 위해 투자하며 포스트 코비드 대비 하고 있음
- 또한, 유저들의 성향이 많이 바뀌었음. 라스베거스 및 지역내 소형 카지노 방문이 위험회피적으로 변경됐으며, 신규 유저 락인 위한 콘텐츠 제공할 것
- 최근 소셜카지노에서 로열갬블링 등 오프라인 기반 IP 좋은 반응 받음. 이런 Authentic한 경험을 줄 수 있는 콘텐츠 및 마케팅 투자 병행할 것

5. 안정화된 이후의 인건비 수준, 인센티브 지급 계획

- 성과급이 1월과 7월 2번 이룰. 이를 회계적으로는 안분.
- 하반기에는 1분기 인건비 수준 보여줄 것

6. 마케팅비 지급에 따른 트래픽 변화

- MAU와 DAU는 5~7% QoQ 성장. 페잉유저가 QoQ 15% 성장하며 매출 상승에 기여
- 페잉유저는 19년 하반기, 20년 1분기 마케팅으로 유입된 유저가 페잉유저로 전환

7. DUG가 DDI보다 높은 성장을 보인 이유

- 20년 1분기까지 플랫폼서 기저효과 있었음
- 20년 1월부터 새로운 슬롯 게임의 흥행 등 hit ratio 올라 갔음
- 마케팅 효율이 코로나19와 맞물려 좋았음

8. 향후 인력 채용 계획

- 프로젝트 H, N 및 기존 게임 서비스 위해 인력 10% 정도 장기적으로 채용할 것. 인건비 큰 변동은 없을 것

9. DUG, DDI 별 플랫폼 매출 구별

- 더블다운카지노 기준 PC 30% 수준, 더블유카지노 PC 20% 수준

10. 대만 마케팅 비용 예산

- TV광고 중심으로 20억원 지출 계획. 7월말~9월 계획 중
- 대만 마케팅비용은 DDI 쪽으로 잡히며, DUG 연결재무재표에 반영될 것

11. 2분기에 적용된 평균환율

- 1,220원 수준, QoQ 2% 증가

추정 재무제표

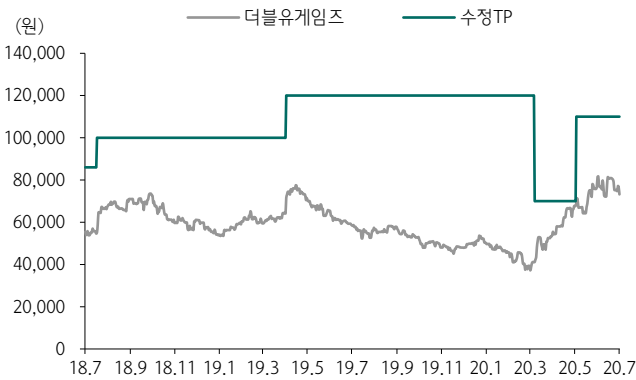
손익계산서	(단위: 십억원)				
	2018	2019	2020F	2021F	2022F
매출액	483.0	513.8	691.1	767.5	829.9
매출원가	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	483.0	513.8	691.1	767.5	829.9
판관비	347.3	359.2	471.2	499.1	526.5
영업이익	135.8	154.6	219.8	268.4	303.4
금융손익	(29.2)	(26.4)	(18.5)	(10.0)	(10.0)
중속/관계기업손익	(0.0)	0.0	0.0	0.0	0.0
기타영업외손익	10.8	9.8	8.4	0.0	0.0
세전이익	117.3	138.0	209.7	258.4	293.4
법인세	29.6	27.7	42.4	56.9	64.6
계속사업이익	87.8	110.3	167.3	201.6	228.9
중단사업이익	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
당기순이익	87.8	110.3	167.3	201.6	228.9
비지배주주지분 순이익	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
지배주주순이익	87.8	110.3	167.3	201.6	228.9
지배주주지분포괄이익	115.3	135.1	210.5	201.6	228.9
NOPAT	101.5	123.5	175.3	209.4	236.7
EBITDA	169.6	200.7	260.5	304.4	337.8
성장성(%)					
매출액증가율	51.3	6.4	34.5	11.1	8.1
NOPAT증가율	34.8	21.7	41.9	19.5	13.0
EBITDA증가율	68.4	18.3	29.8	16.9	11.0
영업이익증가율	67.7	13.8	42.2	22.1	13.0
(지배주주)순이익증가율	148.0	25.6	51.7	20.5	13.5
EPS증가율	140.2	24.1	51.1	20.2	13.6
수익성(%)					
매출총이익률	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
EBITDA이익률	35.1	39.1	37.7	39.7	40.7
영업이익률	28.1	30.1	31.8	35.0	36.6
계속사업이익률	18.2	21.5	24.2	26.3	27.6
투자지표					
	2018	2019	2020F	2021F	2022F
주당지표(원)					
EPS	4,869	6,040	9,128	10,970	12,457
BPS	31,139	38,176	48,743	59,390	71,523
CFPS	9,685	11,465	14,378	16,565	18,383
EBITDAPS	9,406	10,991	14,214	16,565	18,383
SPS	26,796	28,141	37,705	41,772	45,167
DPS	350	350	350	350	350
주가지표(배)					
PER	12.3	8.3	8.0	6.7	5.9
PBR	1.9	1.3	1.5	1.2	1.0
PCFR	6.2	4.3	5.1	4.4	4.0
EV/EBITDA	8.5	5.7	5.4	3.9	2.8
PSR	2.2	1.8	1.9	1.8	1.6
재무비율(%)					
ROE	19.0	18.9	22.4	21.4	19.9
ROA	8.8	10.6	14.4	14.9	14.6
ROIC	11.5	13.7	19.0	23.0	27.0
부채비율	92.3	66.1	48.2	39.3	32.7
순부채비율	67.2	37.0	8.6	(15.2)	(32.7)
이자보상배율(배)	4.4	5.6	12.0	17.9	20.2

자료: 하나금융투자

대차대조표	(단위: 십억원)				
	2018	2019	2020F	2021F	2022F
유동자산	114.6	174.3	347.1	580.2	841.3
금융자산	75.5	129.3	282.0	512.9	768.5
현금성자산	41.8	45.8	282.0	512.9	768.5
매출채권 등	35.2	41.4	60.0	61.9	67.0
재고자산	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
기타유동자산	3.9	3.6	5.1	5.4	5.8
비유동자산	882.2	900.4	906.1	870.3	836.4
투자자산	5.7	4.7	5.0	5.1	5.6
금융자산	4.5	3.4	5.0	5.1	5.6
유형자산	1.8	1.8	0.2	0.0	0.0
무형자산	872.6	864.7	874.9	839.1	804.7
기타비유동자산	2.1	29.2	26.0	26.1	26.1
자산총계	996.8	1,074.7	1,253.3	1,450.6	1,677.7
유동부채	176.4	85.1	78.9	80.4	84.3
금융부채	138.0	46.7	29.7	30.0	30.8
매입채무 등	25.7	21.5	31.1	32.2	34.8
기타유동부채	12.7	16.9	18.1	18.2	18.7
비유동부채	302.1	342.4	328.7	328.8	329.2
금융부채	285.8	322.2	324.9	324.9	324.9
기타비유동부채	16.3	20.2	3.8	3.9	4.3
부채총계	478.5	427.6	407.6	409.3	413.5
지배주주지분	518.3	647.2	845.7	1,041.3	1,264.2
자본금	9.1	9.1	9.1	9.1	9.1
자본잉여금	322.7	323.0	323.1	323.1	323.1
자본조정	(41.6)	(42.2)	(42.5)	(42.5)	(42.5)
기타포괄이익누계액	(2.1)	22.7	65.9	65.9	65.9
이익잉여금	230.2	334.5	490.0	685.7	908.6
비지배주주지분	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
자본총계	518.3	647.2	845.7	1,041.3	1,264.2
순금융부채	348.3	239.6	72.6	(158.0)	(412.8)
현금흐름표	(단위: 십억원)				
	2018	2019	2020F	2021F	2022F
영업활동 현금흐름	156.3	164.4	181.0	236.7	261.1
당기순이익	87.8	110.3	167.3	201.6	228.9
조정	66.9	67.3	44.0	35.9	34.3
감가상각비	33.8	46.1	40.7	36.0	34.3
외환거래손익	(7.9)	(3.4)	(5.4)	0.0	0.0
지분법손익	0.2	(0.0)	(0.0)	0.0	0.0
기타	40.8	24.6	8.7	(0.1)	0.0
영업활동 자산부채 변동	1.6	(13.2)	(30.3)	(0.8)	(2.1)
투자활동 현금흐름	3.4	(50.2)	83.1	(0.2)	(0.4)
투자자산감소(증가)	4.9	1.1	(0.3)	(0.2)	(0.4)
유형자산감소(증가)	(0.7)	(1.1)	(0.1)	0.0	0.0
기타	(0.8)	(50.2)	83.5	0.0	0.0
재무활동 현금흐름	(143.1)	(110.2)	(25.0)	(5.6)	(5.1)
금융부채증가(감소)	(125.4)	(54.9)	(14.3)	0.3	0.8
자본증가(감소)	14.3	0.3	0.1	0.0	0.0
기타재무활동	(26.3)	(49.7)	(4.9)	0.0	0.0
배당지급	(5.7)	(5.9)	(5.9)	(5.9)	(5.9)
현금의 증감	17.0	4.0	239.3	230.9	255.6
Unlevered CFO	174.6	209.3	263.5	304.4	337.8
Free Cash Flow	155.6	163.4	181.0	236.7	261.1

투자의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

더블유게임즈



날짜	투자의견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
20.5.26	BUY	110,000		
20.3.30	BUY	70,000	-19.58%	-3.29%
19.4.25	BUY	120,000	-54.52%	-35.42%
18.8.9	BUY	100,000	-37.45%	-26.50%
18.7.13	BUY	86,000	-33.94%	-28.37%

투자등급 관련사항 및 투자의견 비율공시

- 투자의견의 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	91.1%	8.9%	0.0%	100.0%

* 기준일: 2020년 7월 22일

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 2020년 07월 24일 현재 해당회사의 지분을 1%이상 보유 하고 있지 않습니다
- 본 자료를 작성한 애널리스트(황승택)는 2020년 07월 24일 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 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.