

엔씨소프트 (036570)

부진한 실적보다 신규게임 런칭에 주목

비용증가가 발목 잡은 1분기 실적

엔씨소프트의 1분기 실적은 기존게임의 매출하락분이 예상보다 컸던 반면, 비용은 인건비와 마케팅비용을 중심으로 크게 증가해 예상을 크게 하회하는 영업이익을 기록했다. 매출은 5,125억원으로 전분기대비 8.7%, 전년동기대비 29.9% 감소했으며 영업이익은 567억원으로 전분기대비 63.8%, 전년동기대비 76.5% 감소했다. PC온라인게임들의 매출이 예상을 상회하며 기여했으나, “리니지M”, “리니지2M”의 매출이 기저효과 등으로 예상보다 부진했다. 반면 인건비는 특별성급급 등 일회성 비용이 500억원 이상 반영되며 예상을 크게 상회했고, 마케팅비 역시 “리니지2M”의 해외서비스 마케팅 등으로 예상을 상회했다. 시장이 우려했던 “리니지M” 불매운동 등의 영향은 제한적이었다.

2분기 이후에 대한 기대는 유효

2분기 중반 이후 가시화될 것으로 기대되는 신규게임 모멘텀을 기반으로 실적은 다시 상승곡선을 그릴 전망이다. 1분기에서 지연되었던 “트릭스터M”이 사전예약 500만을 돌파하며 5월 20일 서비스 일정을 확정지었으며, 기대작인 “블레이드앤소울2”도 상반기 내에 출시할 예정이라 밝혔다. “트릭스터M”은 하드코어 MMORPG와는 달리 20대와 여성의 사전예약 비중이 높은 만큼 상대적으로 낮은 과금강도가 유지된다면 소기의 성과이상을 기대해도 좋을 전망이다. “블레이드앤소울2” 역시 폭넓은 유저기반을 바탕으로 흥행가능성이 높아 보인다. 일본, 대만에 진출한 “리니지2M”의 해외매출도 온기반영되며 작은 힘을 보탬 것이다. 이를 기반으로 2분기 매출은 1분기대비 17.6% 증가한 6,028억원을 기록할 전망이다. 신규게임 매출이 온기반영되는 3분기에는 2분기대비 33.8%, 1분기대비 57.4% 증가한 8,065억원을 기록할 전망이다. 비용 측면에서도 1분기 반영되었던 일회성 성과급과 마케팅비용 감소로 이익증가는 더욱 두드러질 것으로 기대한다.

지속적인 모멘텀으로 펀더멘털은 개선될 전망, 비용증가로 적정주가는 하향조정

1분기 실적을 끝으로 신규게임 출시지연, 불매운동, 부진한 실적 등 그동안 주가를 괴롭혔던 다양한 이슈들이 모두 제거된 셈이다. 5월 “트릭스터M”의 출시를 시작으로 지속적인 모멘텀이 펀더멘털개선에 기여할 전망이다. 이어지는 “블레이드앤소울2”의 국내 출시 및 하반기 “리니지2M”의 북미유럽 서비스, “블레이드앤소울2”의 대만 출시 및 “II”의 테스트 등이 모멘텀이 될 것이다. 연말에는 “아이온”도 화두가 될 전망이다. 인건비 중심의 비용증가 및 2분기로 지연된 신규게임들의 출시 등을 반영해 이익추정치를 소폭 하향 조정 하였으며 적정주기도 120만원으로 하향조정한다. 다만 신규게임 성과에 대한 추정이 보수적이라는 점은 고려해야 할 것이다.

기업분석(Report)

BUY

| TP(12M): 1,200,000원(하향) | CP(5월10일): 878,000원

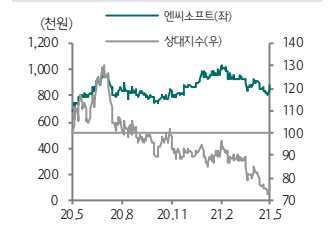
Key Data

KOSPI 지수 (pt)	3,249.30
52주 최고/최저(원)	1,038,000/ 679,000
시가총액(십억원)	19,275.6
시가총액비중(%)	0.85
발행주식수(천주)	21,954.0
60일 평균 거래량(천주)	101.7
60일 평균 거래대금(십억원)	92.2
21년 배당금(예상, 원)	8,550
21년 배당수익률(예상, %)	1.03
외국인지분율(%)	52.07
주요주주 지분율(%)	
김택진 외 8인	11.99
국민연금공단	10.48
주가상승률	1M 6M 12M
절대	(5.1) 10.2 29.3
상대	(8.5) (16.8) (22.6)

Consensus Data

	2021	2022
매출액(십억원)	2,985.7	3,799.5
영업이익(십억원)	1,102.3	1,561.1
순이익(십억원)	815.6	1,151.6
EPS(원)	37,809	52,867
BPS(원)	179,465	224,470

Stock Price



Financial Data

투자지표	단위	2019	2020	2021F	2022F	2023F
매출액	십억원	1,701.2	2,416.2	2,709.2	3,826.5	3,455.8
영업이익	십억원	479.0	824.8	834.9	1,451.1	1,161.1
세전이익	십억원	496.2	803.3	852.8	1,451.1	1,121.8
순이익	십억원	358.2	587.4	648.2	1,092.6	834.8
EPS	원	16,320	26,756	29,525	49,766	38,023
증감율	%	(14.38)	63.95	10.35	68.56	(23.60)
PER	배	33.15	34.80	28.11	16.68	21.83
PBR	배	4.05	5.72	4.51	3.67	3.24
EV/EBITDA	배	19.73	20.96	17.73	9.94	11.84
ROE	%	14.72	20.83	19.19	26.83	17.18
BPS	원	133,449	162,711	184,210	225,950	255,948
DPS	원	5,220	8,550	8,550	8,550	8,550



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

RA 윤예지
02-3771-3306
yj.yoon@hanafn.com

표 1. 엔씨소프트의 1분기 잠정실적

(단위:백만원)

기존게임들의 매출하락 및 비용증가로
예상을 하회하는 실적을 기록

	1Q20	4Q20	1Q20P	QoQ(%)	YoY(%)	추정치	차이
총매출액	731,111	561,336	512,484	(8.7)	(29.9)	539,115	(4.9)
게임매출액	678,286	517,257	466,994	(9.7)	(31.2)	498,737	(6.4)
PC온라인게임	113,486	121,326	128,958	6.3	13.6	112,674	14.5
모바일게임	553,160	378,414	324,884	(14.1)	(41.3)	370,061	(12.2)
리니지M	212,011	211,680	172,637	(18.4)	(18.6)	189,000	(8.7)
리니지2M	341,149	166,734	152,247	(8.7)	NA	166,061	(8.3)
기타	11,640	17,517	13,152	(24.9)	13.0	16,002	(17.8)
로열티	52,825	44,079	45,489	3.2	(13.9)	40,378	12.7
영업비용	489,687	404,622	455,751	12.6	(6.9)	414,168	10.0
인건비	211,796	184,901	232,525	25.8	9.8	201,550	15.4
감가상각비	14,825	16,745	20,939	25.0	41.2	17,247	21.4
매출변동비	223,493	158,163	147,337	(6.8)	(34.1)	155,471	(5.2)
마케팅비	39,573	44,813	54,950	22.6	38.9	39,899	37.7
영업이익	241,424	156,715	56,733	(63.8)	(76.5)	124,947	(54.6)
이익률(%)	33.0	27.9	11.1			23.2	
순이익	195,441	80,260	80,154	(0.1)	(59.0)	93,711	(14.5)
이익률(%)	26.7	14.3	15.6			17.4	

자료: 엔씨소프트, 하나금융투자

표 2. 엔씨소프트의 실적연향 및 전망

(단위:백만원)

	2019	2020	2021F	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21P	2Q21F	3Q21F	4Q21F
총매출액	1,701,185	2,416,184	2,709,178	731,111	538,567	585,170	561,336	512,484	602,811	806,482	787,402
성장률(%)	(0.8)	42.0	12.1	37.0	(26.3)	8.7	(4.1)	(8.7)	17.6	33.8	(2.4)
게임매출액	1,503,677	2,198,145	2,544,059	678,286	476,278	526,324	517,257	466,994	560,208	766,907	749,949
PC 온라인게임	456,207	459,160	516,259	113,486	103,659	120,689	121,326	128,958	129,076	130,792	127,433
모바일게임	978,584	1,678,352	1,975,189	553,160	357,145	389,633	378,414	324,884	417,980	622,962	609,364
리니지M	834,674	828,747	624,471	212,011	159,876	245,180	211,680	172,637	164,005	147,605	140,224
리니지2M	143,910	849,605	721,918	341,149	197,269	144,453	166,734	152,247	192,175	178,357	199,139
블소2 및 기타	0	0	628,800	0	0	0	0	0	61,800	297,000	270,000
기타	68,886	60,633	52,610	11,640	15,474	16,002	17,517	13,152	13,152	13,152	13,152
로열티 및 기타	197,508	218,039	165,120	52,825	62,289	58,846	44,079	45,489	42,602	39,575	37,453
영업비용	1,222,193	1,591,391	1,874,232	489,687	329,583	367,499	404,622	455,751	414,422	496,804	507,254
인건비	555,075	718,167	844,183	211,796	162,342	159,128	184,901	232,525	190,842	192,650	228,166
감가상각비	51,969	63,659	87,601	14,825	15,624	16,465	16,745	20,939	21,567	22,214	22,881
매출변동비	331,850	682,558	758,305	223,493	138,719	162,183	158,163	147,337	159,998	239,760	211,211
마케팅비	107,274	127,007	184,142	39,573	12,898	29,723	44,813	54,950	42,016	42,180	44,997
기타	176,025	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
영업이익	478,992	824,794	834,947	241,424	208,984	217,671	156,715	56,733	188,388	309,678	280,148
성장률(%)	(22.1)	72.2	1.2	71.0	(13.4)	4.2	(28.0)	(63.8)	232.1	64.4	(9.5)
이익률(%)	28.2	34.1	30.8	33.0	38.8	37.2	27.9	11.1	31.3	38.4	35.6
순이익	359,314	586,613	663,814	195,441	158,386	152,525	80,260	80,154	141,291	232,258	210,111
이익률(%)	21.1	24.3	24.5	26.7	29.4	26.1	14.3	15.6	23.4	28.8	26.7

자료: 엔씨소프트, 하나금융투자

엔씨소프트 Conference Call 내용

■ 연결기준 실적

1. 분기 실적요약

- 매출액 : 5,124.84억원(-9%QoQ, -30%YoY)
- 영업이익 : 567.33억원(-64%QoQ, -77%YoY, OPM 11%)
- 세전이익 : 927.84억원(-22%QoQ, -64%YoY)
- 순이익 : 801.54억원(-0%QoQ, -59%YoY, NPM 16%)

2-1. 매출구성(게임별)

- 모바일 게임: 3,248.84억원(-14%QoQ)
: 모바일 게임 매출은 작년 4분기 역기저 효과로 전분기 대비 감소
- 리니지M 1,726.37억원(-18%QoQ, -18%YoY)
: 2분기 말~3분기 초로 예정된 4주년 기념 대규모 업데이트가 매출 모멘텀될 것
- 리니지2M 1,522.47억원(-9%QoQ, -55%YoY)
: 지난 11월 진행된 1주년 기념 업데이트 역기저 효과. 4월 크로니클 업데이트 효과로 2분기 매출 성장 예상
- PC온라인 게임 5종 매출 1,289.57억원(+6%QoQ, +14%YoY)
: '18년 이후 최고 분기 매출 기록
- 리니지 : 489.36억원(+5%QoQ, +9%YoY)
- 리니지2 : 262.09억원(+1%QoQ, -1%YoY)
- 아이온 : 233.86억원(+24%QoQ, +131%YoY)
: 클래식 서버 업데이트 효과 온기 반영
- 블레이드앤소울 : 140.98억원(-10%QoQ, -28%YoY)
- 길드워2 : 163.29억원(+15%QoQ, +30%YoY)
: 7월 27일 확장팩 사전예약 관련 상세 내용 업데이트 계획
- 3분기 로열티 매출: 454.89억원(+3%QoQ, -14%YoY)

2-2 매출구성(지역별)

- 한국 4,169억원 / 북미유럽 241억원 / 일본 138억원 / 대만 122억원

3. 비용구성

- 영업비용 : 4,557.51억원(+13%QoQ)
- : 인건비는 인력 증가, 정기 인센티브 지급, 특별 성과 보상으로 전분기 대비 26%
1분기 일회성 비용 제외하면 2분기 인건비 감소 예상
- : 마케팅비는 신작 광고 집행 확대로 전분기 대비 23% 증가

4. 향후 계획

- 4/6 프로야구 출시 완료, 5/20 트릭스터M, 2분기 블레이드앤소울2 출시 예정
- 블소2 사전 캐릭 생성 진행중으로 동기간리니지2M보다 높은 사전캐릭터 생성률 기록
- 1분기 리니지 2M 일본, 대만 출시. 리니지M/2M 경험 기반으로 향후 출시 게임 글로벌 시장 진출 계획
- PC/콘솔 기반 TL 하반기 대규모 사내 테스트 계획. 차세대 콘솔 플랫폼을 위한 다양한 콘솔 게임 개발 중

■ Q&A

1. 블레이드소울2 관련 추가 데이터 및 예상 매출

- 블레이드소울2의 경우 타겟 고객층이 다른 게임보다 넓은 게임. 사전모객 단계에서 저연령부터 리니지 주고객층인 중장년층까지 넓은 고객층 관찰하고 있음
- PC 블소와 비교했을 때도 2~30대 대비 4~50대 사용자 비중이 매우 높음
- 예상 매출도 연령층, 지불여력 고려해서 M/2M 대비 저조할 것이라 생각했으나, 기존 예상 상회하는 매출 규모 기대

2. 리니지M 불매운동 영향

- 리니지M은 출시 5년차 게임으로 분기별 매출 변동 불가피하며 불매운동 영향이라고 보기 힘들
- 1분기 불매운동 관련 노이즈 있었으나, 트래픽 지표 측면(DAU 등)에서 관찰되는 영향 없음
- 2분기말 예정된 4주년 업데이트 이후 고강도의 수익화 전략 진행할 것

3. 인건비, 마케팅비 등 비용 전망

- 1분기 일회성 인센티브는 인당 800만원에 전사 직원 수 곱한 300억원 중반대. 나머지는 전사 인센티브 증가분
- IT 인재 수급 이슈로 인해서 연간 인건비 상승은 기정사실화. 정확한 수치 줄 수 없지만 더블디짓 증가 확실
- 마케팅 비용은 1분기 리니지2M 일본, 대만 런칭/트릭스터M 사전예약/블소2 마케팅이 겹치면서 역대 최대 금액
- 2분기 블소2 출시가 남아있으나, 1분기 대비 마케팅 비용 감소할 것
- 21년 연간으로 마케팅 비용은 지금까지 트렌드와 같이 전체 매출액의 5~6% 비율 유지

4. 아이온2 출시 일정 변동

- 트릭스터M, 블소2 모두 일정 연기. 여러 요인이 있으나 반년 넘게 진행중인 재택근무 영향 불가피
- 아이온2도 올해 안에 무조건 출시된다고 확정할 수 없음

5. 대만, 일본 리니지2M 성과

- 1분기 대만/일본 매출 전분기 대비 60억/8억 수준 성장. 대만에서 양대 앱마켓 1,2위 수준 유지
- 비록 다른 게임 매출이 감소하면서 일부 효과 상쇄되었으나, 내부 기대에 부합하는 성과
- 2분기 지나면서 매출 하향 안정화 되겠지만, 대만에서 굳건히 순위 유지 중

6. 트릭스터M 전략

- 사전예약 500만 명으로, 내부 기대치를 상회. 20대와 여성 비중이 확연히 높음
- MMO 대중화를 위해 출시하는 만큼 과금 강도는 리니지 비교해서 낮을 수 밖에 없음

추정 재무제표

손익계산서	(단위:십억원)				
	2019	2020	2021F	2022F	2023F
매출액	1,701.2	2,416.2	2,709.2	3,826.5	3,455.8
매출원가	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	1,701.2	2,416.2	2,709.2	3,826.5	3,455.8
판매비	1,222.2	1,591.4	1,874.2	2,375.4	2,294.7
영업이익	479.0	824.8	834.9	1,451.1	1,161.1
금융손익	38.2	17.3	31.9	0.0	(39.1)
종속/관계기업손익	(19.3)	(5.6)	0.0	0.0	(0.1)
기타영업외손익	(1.7)	(33.3)	(14.0)	0.0	(0.0)
세전이익	496.2	803.3	852.8	1,451.1	1,121.8
법인세	137.0	216.6	207.2	362.8	290.3
계속사업이익	359.2	586.6	645.7	1,088.3	831.5
중단사업이익	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
당기순이익	359.2	586.6	645.7	1,088.3	831.5
비배주주지분 손익	1.0	(0.8)	(2.5)	(4.2)	(3.2)
지배주주순이익	358.2	587.4	648.2	1,092.6	834.8
지배주주지분포괄이익	262.7	752.1	641.9	1,082.0	826.7
NOPAT	346.7	602.3	632.1	1,088.3	860.6
EBITDA	531.5	890.6	897.9	1,502.3	1,202.8
성장성(%)					
매출액증가율	(0.81)	42.03	12.13	41.24	(9.69)
NOPAT증가율	(14.73)	73.72	4.95	72.17	(20.92)
EBITDA증가율	(17.31)	67.56	0.82	67.31	(19.94)
영업이익증가율	(22.10)	72.19	1.22	73.81	(19.98)
(지배주주)순이익증가율	(14.35)	63.99	10.35	68.56	(23.60)
EPS증가율	(14.38)	63.95	10.35	68.56	(23.60)
수익성(%)					
매출총이익률	100.00	100.00	100.00	100.00	100.00
EBITDA이익률	31.24	36.86	33.14	39.26	34.81
영업이익률	28.16	34.14	30.82	37.92	33.60
계속사업이익률	21.11	24.28	23.83	28.44	24.06

투자지표

	2019	2020	2021F	2022F	2023F
주당지표(원)					
EPS	16,320	26,756	29,525	49,766	38,023
BPS	133,449	162,711	184,210	225,950	255,948
CFPS	25,497	41,161	40,260	68,431	54,779
EBITDAPS	24,216	40,566	40,898	68,431	54,787
SPS	77,514	110,057	123,402	174,298	157,410
DPS	5,220	8,550	8,550	8,550	8,550
주가지표(배)					
PER	33.15	34.80	28.11	16.68	21.83
PBR	4.05	5.72	4.51	3.67	3.24
PCFR	21.22	22.62	20.62	12.13	15.15
EV/EBITDA	19.73	20.96	17.73	9.94	11.84
PSR	6.98	8.46	6.73	4.76	5.27
재무비율(%)					
ROE	14.72	20.83	19.19	26.83	17.18
ROA	11.39	15.82	14.89	21.02	13.77
ROIC	245.05	331.71	428.35	30,132.95	(1,029.39)
부채비율	33.21	29.78	28.00	27.50	22.53
순부채비율	(55.96)	(56.47)	(63.62)	(72.51)	(76.67)
이자보상배율(배)	56.89	91.86	25.02	36.28	29.03

자료: 하나금융투자

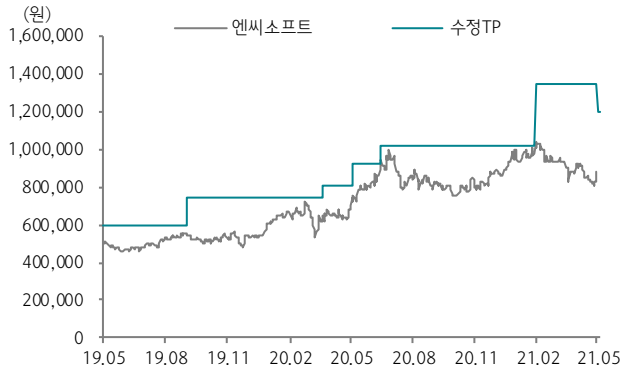
대차대조표	(단위:십억원)				
	2019	2020	2021F	2022F	2023F
유동자산	2,087.9	2,444.4	3,042.7	4,205.5	4,836.4
금융자산	1,772.2	2,119.2	2,650.5	3,651.7	4,336.2
현금성자산	303.4	157.3	1,327.1	2,328.3	3,012.8
매출채권	254.4	243.0	293.2	414.2	374.0
재고자산	2.1	0.7	0.9	1.2	1.1
기타유동자산	59.2	81.5	98.1	138.4	125.1
비유동자산	1,258.5	1,636.8	1,583.2	1,565.5	1,512.6
투자자산	746.9	1,093.8	1,103.1	1,136.6	1,125.5
금융자산	703.3	1,026.5	1,021.9	1,021.9	1,021.9
유형자산	350.4	368.4	306.7	256.6	215.9
무형자산	49.6	49.7	48.5	47.4	46.3
기타비유동자산	111.6	124.9	124.9	124.9	124.9
자산총계	3,346.4	4,081.2	4,626.0	5,771.0	6,349.0
유동부채	449.8	509.3	584.5	765.4	705.3
금융부채	42.7	42.2	49.8	68.2	62.1
매입채무	4.6	0.0	0.0	0.0	0.0
기타유동부채	402.5	467.1	534.7	697.2	643.2
비유동부채	384.4	427.2	427.3	479.3	462.1
금융부채	323.6	301.4	301.4	301.4	301.4
기타비유동부채	60.8	125.8	125.9	177.9	160.7
부채총계	834.2	936.5	1,011.8	1,244.7	1,167.4
지배주주지분	2,499.2	3,141.6	3,613.6	4,530.0	5,188.5
자본금	11.0	11.0	11.0	11.0	11.0
자본잉여금	435.5	433.4	433.4	433.4	433.4
자본조정	(437.8)	(437.8)	(437.8)	(437.8)	(437.8)
기타포괄이익누계액	108.4	278.2	278.2	278.2	278.2
이익잉여금	2,382.1	2,856.8	3,328.8	4,245.1	4,903.7
비지배주주지분	13.0	3.1	0.6	(3.7)	(6.9)
자본총계	2,512.2	3,144.7	3,614.2	4,526.3	5,181.6
순금융부채	(1,405.9)	(1,775.7)	(2,299.3)	(3,282.1)	(3,972.7)

현금흐름표

	2019	2020	2021F	2022F	2023F
영업활동 현금흐름	392.2	707.6	759.4	1,313.4	815.6
당기순이익	359.2	586.6	645.7	1,088.3	831.5
조정	10	17	6	5	4
감가상각비	52.5	65.8	62.9	51.2	41.7
외환거래손익	(5.6)	3.3	0.0	0.0	0.0
지분법손익	19.3	5.6	0.0	0.0	0.0
기타	(56.2)	(57.7)	(56.9)	(46.2)	(37.7)
영업활동 자산부채 변동	(70.8)	(45.8)	50.8	173.9	(57.7)
투자활동 현금흐름	(234.2)	(695.6)	629.2	(33.5)	11.1
투자자산감소(증가)	204.5	(346.9)	(9.3)	(33.5)	11.1
자본증가(감소)	(50.2)	(62.2)	0.0	0.0	0.0
기타	(388.5)	(286.5)	638.5	0.0	0.0
재무활동 현금흐름	(45.7)	(159.3)	(168.6)	(157.8)	(182.3)
금융부채증가(감소)	211.3	(22.7)	7.6	18.4	(6.1)
자본증가(감소)	2.9	(2.1)	0.0	0.0	0.0
기타재무활동	(135.3)	(26.9)	0.0	(0.0)	(0.0)
배당지급	(124.6)	(107.6)	(176.2)	(176.2)	(176.2)
현금의 증감	117.9	(146.2)	1,160.4	1,001.2	684.5
Unlevered CFO	559.6	903.6	883.9	1,502.3	1,202.6
Free Cash Flow	341.2	643.2	759.4	1,313.4	815.6

투자이견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

엔씨소프트



날짜	투자이견	목표주가	괴리율	
			평균	최고/최저
21.5.11	BUY	1,200,000		
21.2.8	BUY	1,350,000	-32.57%	-23.93%
20.6.24	BUY	1,020,000	-15.69%	-1.18%
20.5.13	BUY	920,000	-12.26%	0.00%
20.3.30	BUY	810,000	-18.90%	-7.78%
19.9.10	BUY	740,000	-22.13%	-2.70%
19.2.13	BUY	600,000	-18.57%	-8.00%

투자등급 관련사항 및 투자이견 비율공시

- 투자이견의 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	94.68%	5.32%	0.00%	100%

* 기준일: 2021년 05월 08일

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 2021년 5월 11일 현재 해당회사의 지분을 1%이상 보유 하고 있지 않습니다
- 본자료를 작성한 애널리스트(황승택)는 2021년 5월 11일 현재 해당회사의 유가증권권을 보유하고 있지 않습니다

본 조사자료는 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.