

2022. 2. 10



▲ 인터넷/게임

Analyst **김동희**
02. 6454-4869
donghee.kim@meritz.co.kr

Buy

적정주가 (12개월) **130,000 원**

현재주가 (2.9) **74,300 원**

상승여력 **75.0%**

KOSDAQ	910.53pt
시가총액	57,729억원
발행주식수	7,770만주
유동주식비율	42.07%
외국인비중	11.29%
52주 최고/최저가	108,700원/47,950원
평균거래대금	1,717.7억원

주요주주(%)

카카오 외 15 인 51.67

주가상승률(%)	1개월	6개월	12개월
절대주가	0.0	-10.0	37.3
상대주가	9.3	4.7	44.5

주가그래프



카카오게임즈 293490

웹 3.0 시대의 투자안

- ✓ 4Q21 실적은 예상치 하회. 4분기 매출액은 2,867억원(+101.9% YoY)으로 예상치 부합했으나 영업이익은 479억원(+188.6% YoY)으로 인센티브, 지스타 메인스폰서 참여, M&A로 인한 무형자산상각비 증가로 인해 기대치 하회
- ✓ 2022년 오딘 매출액은 7,745억원(일평균 21.2억원)으로 추정. 2월 10일부터 대만 사전예약 시작되어 하반기 기타 아시아 및 북미/유럽 등의 지역 확장 기대
- ✓ 2분기 구체화될 자회사 메타보라의 NFT플랫폼의 성공 가능성 높아

4Q21 실적, 영업권 상각과 일회성 비용으로 예상치 하회

4분기 매출액은 2,867억원(+101.9% YoY)으로 예상치 부합했으나 영업이익은 479억원(+188.6% YoY)으로 인센티브, 지스타 메인스폰서 참여, 라이온하트 인수로 인한 무형자산상각비 증가로 인해 기대치 하회하였다. 부문별로는 모바일게임 2,000억원(+180.1% YoY), PC게임 193억원(-62.6% YoY), 기타 674억원(+253.7% YoY) 기록하였다. '오딘:발할라라이징'의 매출 하향 안정화되는 추세이나 1월 콘텐츠 업데이트로 국내 구글플레이 1위 탈환하며 견조함을 과시하였고 2월 10일 대만 사전예약 시작되어 2분기 매출 반영된다. 기타 매출액은 카카오VX의 성장 지속과 세나테크 놀리지의 연결편입 효과 반영되었다. 영업이익률은 16.7%(+5.0%p YoY)로, 주요 영업비용은 인건비 441억원(+63.9% YoY), 마케팅비 214억원(+87.7% YoY), 지급수수료 1,046억원(+52.0% YoY), 유무형자산 상각비 193억원(+359.4% YoY) 기록하였다. 참고로 라이온하트 인수로 발생하는 분기 무형자산상각비는 약 130억원 수준이다.

'메타보라' - 웹 3.0시대의 투자안

3월 보라2.0 백서 발간과 2분기 첫 블록체인 게임 '프렌즈샷', 보라 NFT 플랫폼 출시 등으로 국내 대표 NFT 사업자로 성장할 동시에 대한 긍정적 투자관점 유효하다. 보라 2.0의 차별화 포인트는 1) 가버넌스 카운슬 체제로 게임과 엔터테인먼트 등의 다수의 콘텐츠/파트너사들을 포용하는 형태이며 2) 토큰 이코노미의 진화 가능성 확인, 개별 프로젝트들이 각자의 목적에 맞게 토큰 발행하고, 3) 토큰 인플레이션 로직을 도입하여 안정적인 가격 하에 유동성 공급하며, 4) 토큰 소각 로직 도입도 고려하여 활발히 유통되는 유동성을 일부 회수하는 형태로 건강한 토큰 경제 구조 만들어 나갈 전망이다.

(십억원)	매출액	영업이익	순이익 (지배주주)	EPS (원) (지배주주)	증감률 (%)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)	EV/EBITDA (배)	ROE (%)	부채비율 (%)
2019	391.0	35.0	11.0	197	-54.7	7,443	-	-	-4.2	2.6	41.8
2020	495.5	66.5	86.0	1,379	582.0	13,529	33.4	3.4	33.1	12.1	27.7
2021E	1,012.5	114.3	528.8	7,135	548.2	25,791	13.6	3.8	45.6	36.3	47.9
2022E	1,564.2	344.0	250.4	3,379	-52.0	34,297	22.0	2.2	11.7	11.2	38.1
2023E	1,805.9	442.7	303.5	4,095	18.1	43,520	18.1	1.7	8.2	10.5	31.1

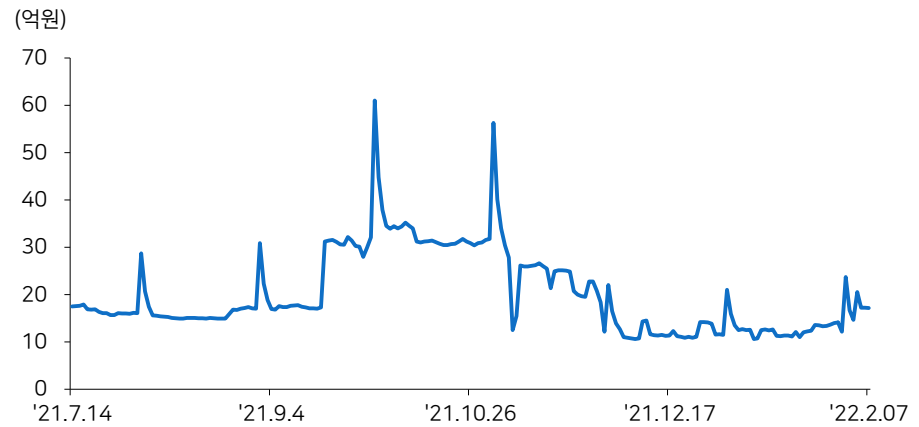
(십억원)	4Q21P	4Q20	(% YoY)	3Q21	(% QoQ)	메리츠	(% diff.)	컨센서스	(% diff.)
매출액	286.7	142.0	101.9%	466.2	-38.5%	312.3	-8.2%	311.7	-8.0%
PC 게임	19.3	51.7	-62.7%	17.9	7.8%	17.0	-	-	-
모바일 게임	200.0	71.4	180.1%	410.5	-51.3%	263.2	-	-	-
기타	67.4	19.0	254.7%	37.7	78.8%	32.1	-	-	-
영업이익	47.9	16.6	188.6%	42.7	12.0%	98.0	-51.2%	62.1	-22.9%
세전이익	639.8	16.3	3,826.3%	61.8	936.0%	100.4	537.0%	-	-
지배순이익	457.5	25.2	1,712.7%	49.6	822.4%	78.8	480.3%	49.9	816.8%
영업이익률 (%)	16.7%	11.7%	5.0%p	9.2%	7.5%p	31.4%	-14.7%p	19.9%	-3.2%p
순이익률 (%)	159.6%	17.8%	141.8%p	10.6%	148.9%p	25.2%	134.3%p	16.0%	143.6%p

자료: 카카오게임즈, FnGuide, 메리츠증권 리서치센터

(십억원)	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21P	1Q22E	2Q22E	3Q22E	4Q22E	2020	2021E	2022E
매출액	130.1	129.5	466.2	286.7	298.7	378.6	419.9	467.0	495.5	1,012.5	1,564.2
증감율(YoY %)	34.9%	21.5%	209.7%	101.9%	129.6%	192.4%	-9.9%	62.9%	26.7%	104.3%	54.5%
PC 게임	51.1	18.8	17.9	19.3	18.3	18.9	16.2	16.7	183.8	107.1	70.1
모바일 게임	60.1	84.3	410.5	200.0	210.2	282.5	316.4	354.4	248.9	754.9	1,163.5
기타	18.9	26.4	37.7	67.4	70.2	77.2	87.3	96.0	62.8	150.4	330.7
영업비용	114.5	121.4	423.4	238.8	238.5	302.6	325.9	353.3	429.0	898.2	1,220.2
증감율(YoY %)	36.8%	34.1%	227.5%	90.4%	108.2%	149.3%	-23.0%	47.9%	20.5%	109.4%	35.9%
인건비	25.7	25.6	33.8	44.1	39.1	40.3	39.5	43.6	90.1	126.3	162.6
지급수수료	60.3	59.5	324.2	104.6	109.0	138.2	153.2	170.4	242.7	548.6	570.9
광고선전비	8.1	13.3	36.4	21.4	18.2	38.5	40.2	38.0	31.1	79.3	134.9
감가상각비	1.0	0.9	1.0	1.3	1.3	1.4	1.4	1.5	3.8	4.3	5.6
무형자산상각비	1.8	1.7	3.0	16.6	17.1	17.6	18.2	18.7	9.1	23.2	71.7
기타	17.6	20.3	27.1	51.6	53.7	66.6	73.3	81.0	52.2	116.6	274.6
영업이익	15.6	8.1	42.7	47.9	60.3	76.0	94.0	113.7	66.6	114.3	344.0
증감율(YoY %)	22.8%	-49.5%	101.3%	188.6%	286.3%	838.5%	119.9%	137.7%	90.1%	71.8%	201.0%
OPM(%)	12.0%	6.3%	9.2%	16.7%	20.2%	20.1%	22.4%	24.4%	13.4%	11.3%	22.0%
세전이익	20.1	3.0	61.8	639.8	54.6	70.2	88.0	107.6	78.0	724.7	320.3
지배순이익	20.8	1.0	49.6	457.5	42.7	54.9	68.8	84.0	85.7	528.8	250.4
증감율(YoY %)	54.3%	-94.8%	77.5%	1,712.7%	106.0%	5,434.3%	38.6%	-81.6%	679.3%	517.1%	-52.6%
NPM(%)	16.0%	0.8%	10.6%	159.6%	14.3%	14.5%	16.4%	18.0%	17.3%	52.2%	16.0%

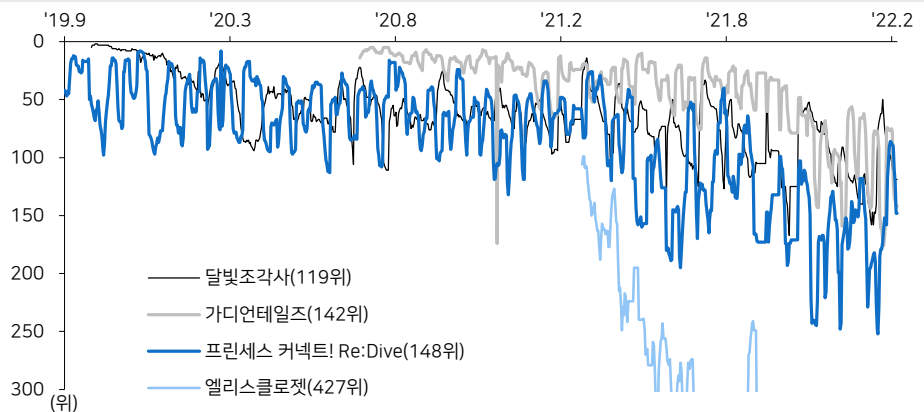
자료: 카카오게임즈, FnGuide, 메리츠증권 리서치센터

그림1 '오딘:발할라 라이징' 일매출액, 견조하게 유지되고 있음



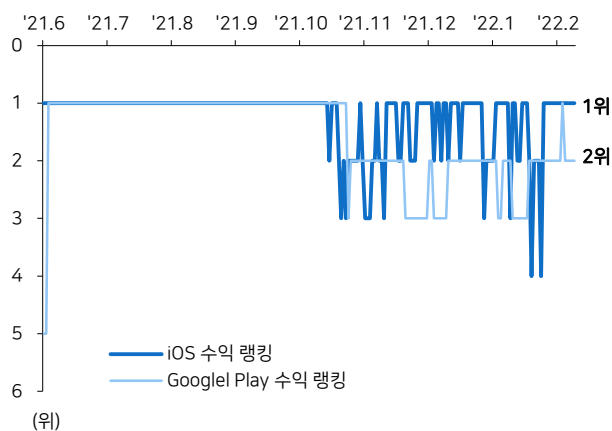
자료: 와이즈앱, GooglePlay 기준, 메리츠증권 리서치센터

그림2 카카오게임즈 주요 모바일 게임 매출 순위 (국내)



주: 2022. 2. 8 GooglePlay 게임 매출 순위 기준
자료: Appannie, 메리츠증권 리서치센터

그림3 '오딘:발할라 라이징' 국내 매출 순위



자료: Appannie, 메리츠증권 리서치센터

그림4 2월 10일 '오딘:발할라 라이징' 대만 사전 예약 개시



자료: 카카오게임즈, 메리츠증권 리서치센터

카카오게임즈 Q&A

아래 내용은 전자공시시스템 또는 해당사의 실적발표 컨퍼런스 콜 내용입니다

- Q** '오딘' 일매출 어느 정도 하락한지? 유저지표, 매출 순위 지속 여부와 전망, 글로벌 출시 일정?
- A**
- '오딘' 출시 7개월 지난 현재까지 양대 마켓 최상위 순위 유지. 신작 출시 효과가 아닌 지속 가능한 IP로서의 검증단계 마쳤다고 생각. 180여일 만에 누적 매출 5,000억 달성함. '오딘'은 무과금 및 중소과금도 충분히 즐길수 있는 콘텐츠를 제공하여, 저변을 넓히는 전략을 지켜옴. 다양한 연령대 흡수하여 동일 장르 내 최고 DAU 기록하고 장기 흥행할 수 있는 구간에 진입했다고 판단
 - 작년 10월 이후부터 일매출, DAU, MCU 높은 수준으로 안정화. DAU외에도 MCU 꾸준한 것은 성장 뿐만 아니라 경쟁이 중요한 콘텐츠 특성상 고무적임. 작년 12월 월매출 반등, 1월 이후에도 그러한 경향 지속하고 있음. 중소과금 숫자 늘고 있고, 고과금으로 전환되는 경향이 지속되고 있기 때문에 장기적으로 올라갈 수 있는 모멘텀 만들었다고 판단
 - 대만 출시 관련해서 2/10일 구글이나 애플 마켓플레이스에서 사전예약을 시작할 예정. 본격적으로 사전예약 마케팅 진행할 예정. 빠른 시일 내에 대만 마켓에서 '오딘' 런칭할 수 있도록 집중하고 있음. 대만 런칭 이후 안정화 되고 나서, 런칭할 다음 지역은 결정이 되면 추후 공개할 것
- Q** NFT, P2E 관련하여 카카오게임즈의 역할, 관련 신작?
- A**
- '엑시인피니티', '미르4'는 게임의 웹3.0 화의 초기버전. 더 진화된 버전의 게임들이 나와야 소비자들에게 선택될 것이라고 생각. 가벼운 게임부터 코어한 게임까지 관련 게임 준비 중이고, 연내 10여종 게임 런칭하는 것이 목표
 - 보라 네트워크는 보라코인 발행, 주요 플랫폼 개발 및 파트너 계약 등 모든 프로젝트의 주체이고, 메타보라로 사명 변경한 프렌즈게임즈는 기술이나 타이틀 제작 등 전반적인 지원을 맡고 있음. 카카오게임즈는 모회사로 비즈니스 전반에 관련된 역할을 할 예정
- Q** '오딘' 대만 기대수준, '우마무스메' 게임성 및 기대수준?
- A**
- '오딘'의 그래픽 퀄리티 현존 모바일 게임 중 최고라고 생각. 월드 구성이나 밸런스가 훌륭해서 글로벌에서도 충분한 경쟁력 가지고 있음. 우수한 게임성과 카카오게임즈 운영력으로 시장 기대보다 훨씬 좋은 성과를 거두고 있음. 지난 달 대만 게임쇼에서 시현 이후, 주요 SNS 팔로워 및 구독자 수 이전대비 3~4배 이상 증가, 대세감 형성 중. 대만도 국내 유저와 성향 비슷한 시장으로 알려져 있기 때문에, 기존에 나왔던 경쟁게임이 냈던 성과 수준 이상으로 낼 수 있을 것으로 기대하고 있음
 - '우마무스메 프리티더비' 작년 2월 일본에서 출시한 경마와 아이돌 육성이라는 독특한 장르, 퀄리티 높은 그래픽 및 연출이 돋보이는 게임. 출시 후 현재까지 일본에서 매출 최상위권 유지 중. 2월말 출시했음에도 불구하고, 21년 일본 모바일게임 최고 매출 달성. 국내 2차원 게임유저 풀 거의 대부분을 흡수할 수 있는 잠재력을 가진大作으로 평가 중

Q 토큰 이코노미 결합한 게임 성공요인, 구체적 전략?

- A**
- 토큰 경제 접목한 게임장르는 시작 단계로 많은 기회가 있는 시장. 아직까지 성공의 주요요인을 찾기 위해 많은 참여자들이 고민하고 있는 단계. 모바일 마켓 초기에는 아이디어 좋은 게임이 성공했다가, 그 후에 완성도 있고, 재미있고 모바일 게임의 특성에 맞는 BM을 장착한 모바일 게임들이 구조적으로 크게 성공
 - 단순히 돈을 버는 게임이 아니라, 게임 본연의 재미를 갖춘 상태에서 토큰 이코노미가 더 큰 재미요소를 강화시켜줄 수 있느냐, 게임서비스 주체가 가지고 있던 모든 소유권을 게임 유저들에게 얼마큼 넘겨줄 것이냐에 대한 부분이 중요한 요소라고 생각

Q '오딘'도 P2E 기능 적용해서 글로벌 진출할 계획 있는지?

- A**
- 현재 시점에서는 '오딘'이 P2E가 적용되느냐 안되느냐 이슈보다는, 어떤 방식으로 하는 것이 나올지에 대해 고민하는 단계. 아직 구체적으로 말씀드리기 어려운 시점이고, 확정이 되면 추후 말씀드릴 예정

Q 라이온하트 인수 평가 금액, PPA 상각금액? 라이온하트 상장 계획?

- A**
- 라이온하트 인수금액은 라이온하트의 '오딘' 성과에 따라서 실적 대비로 결정될 예정. 평가금액은 현재까지의 실제 실적에 나머지 기대치를 가지고 전세계 법원에서 평가한 금액으로 산정이 되어 있음. 금액에 대해서는 정확히 공개하기는 어렵고, 최종 감사보고서가 확정되면 확인하는 것이 적절. 부족한 부분은 추후 설명할 수 있도록 할 것

'오딘' IP는 디바이스 측면이나 지역, 타 콘텐츠로의 확장 측면에서도 글로벌에서 많은 기회를 보유하고 있음. '오딘'의 IP가 좀 더 가치를 올리고 사업확장을 위해서는 적절한 시점에 라이온하트 IPO 필요하다고 판단. 현재 구체적인 일정은 없고, 올해 대만을 비롯한 글로벌 확장을 통해 IP 밸류를 극대화하는데 집중하고 있음. IPO 구체적 일정은 정해지면 추후에 공개할 예정

Q 자사주 매입 배경, 앞으로 주주환원 정책?

- A**
- 상장 초기에 진정한 주주 가치 재고 위한 정책은 실적을 기반으로 성장에 중점을 두는 것이라 판단. 모든 자원의 성장과 경쟁력 키우는데 집중. 올해 계획하고 준비하고 있는 게임과 프로젝트는 '오딘'의 대만 확장과 하반기 다양한 RPG대작들이 글로벌로 준비 중이고, 이러한 측면이 게임 본업에서의 안정적인 성장이 가능할 것이라고 봄. '우마무스메' 출시, '오딘' 글로벌 확장 빨라진다면 본격적인 성장 가능. 게임파이 부문에서 실적이 더해진다면 지속적인 성장을 위한 투자와 주주환원정책의 균형을 공유할 수 있을 것
 - 최적의 선택으로 자기주식취득에 대한 신탁 계약을 이해해주면 좋겠음. 향후 기업가치와 회사 현금흐름, 재무구조 등 펀더멘탈을 종합적으로 고려하여 주주환원정책과 성장을 위한 투자간의 균형을 고민해나가도록 할 것

Q 7월에 '아키에이지' 기반 신규 게임 출시 관련해서 P2E 출시 지역, 내부적 기대하는 수준?

A ■ 경제시스템을 연계한 게임의 경우는 국내에서는 서비스되기 어렵고, 준비하고 있는 게임들도 글로벌에서 서비스 하는 것을 목표로 하고 있음. 아키에이지월드 는 '아키에이지'라는 게임자체가 게임 콘텐츠에 대해서 유저들이 적극적으로 개입하는 샌드박스형 요소를 가지고 있는 게임임. 웨스턴 마켓에서 높은 브랜드 인지도 가지고 있는 게임이기 때문에, 웹3.0이 가지는 철학을 빠르게 적용해서 서비스 할 수 있을 것으로 기대. 사업적 성과에 대해서는 현재는 예상하기 어렵지만, 높은 기대감은 가지고 있음

Q P2E 게임 구체적 전략?

A ■ 보라 코인의 시스템을 얼마나 더 좋게 만드는가, 국내 뿐만 아니라 글로벌 협업이 중요하다고 생각하고 있음. 국내뿐만 아니라 글로벌에 있는 파트너들을 거버넌스 Council로 초대했고, 추가를 해나갈 예정. 플랫폼으로서의 역할을 할 수 있는 잠재력을 가지고 있고, 클레이튼과도 적극적인 협업을 통해 글로벌에서 플랫폼으로서의 성과를 낼 수 있는 준비를 하고 있음. 많은 게임 스튜디오와 오랫동안 협업을 해왔기 때문에, 협업 네트워크를 통해 성과를 내고자 함

카카오게임즈 (293490)

Income Statement

(십억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
매출액	391.0	495.5	1,012.5	1,564.2	1,805.9
매출액증가율 (%)	-7.1	26.7	104.3	54.5	15.4
매출원가	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	391.0	495.5	1,012.5	1,564.2	1,805.9
판매관리비	356.0	429.0	898.2	1,220.2	1,363.2
영업이익	35.0	66.5	114.3	344.0	442.7
영업이익률	9.0	13.4	11.3	22.0	24.5
금융손익	4.2	34.2	35.2	36.3	37.4
종속/관계기업손익	-1.0	-1.6	-1.6	-1.6	-1.6
기타영업외손익	-18.1	-21.2	-21.8	-22.4	-23.1
세전계속사업이익	20.1	77.9	724.7	320.3	410.9
법인세비용	11.3	10.4	204.3	70.5	115.9
당기순이익	8.9	67.5	520.3	249.9	295.1
지배주주지분 손이익	11.0	86.0	528.8	250.4	303.5

Statement of Cash Flow

(십억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업활동 현금흐름	70.3	82.3	599.8	395.2	444.0
당기순이익(손실)	8.9	67.5	520.3	249.9	295.1
유형자산상각비	10.5	13.2	13.6	14.0	14.4
무형자산상각비	7.3	9.1	9.4	9.6	9.9
운전자본의 증감	10.9	-14.7	-15.1	-15.6	-16.1
투자활동 현금흐름	76.6	-168.4	-315.7	-85.7	-76.9
유형자산의증가(CAPEX)	-4.2	-27.8	-28.6	-29.5	-30.4
투자자산의감소(증가)	-19.4	-204.6	-399.9	-146.4	-131.8
재무활동 현금흐름	-5.0	408.7	1,120.1	127.9	134.2
차입금의 증감	27.1	66.5	68.5	70.6	72.7
자본의 증가	-3.6	398.9	410.9	423.2	435.9
현금의 증가(감소)	142.3	320.1	1,031.5	472.7	476.3
기초현금	104.8	247.1	567.2	1,598.8	2,071.5
기말현금	247.1	567.2	1,598.8	2,071.5	2,547.8

Balance Sheet

(십억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
유동자산	333.6	695.6	1,745.2	2,238.6	2,738.6
현금및현금성자산	247.1	567.2	1,598.8	2,071.5	2,547.8
매출채권	34.7	53.8	53.8	53.8	53.8
재고자산	11.8	11.7	11.7	11.7	11.7
비유동자산	258.2	614.3	932.0	953.6	1,017.4
유형자산	11.0	49.4	45.2	54.2	65.1
무형자산	55.7	153.3	252.0	264.6	317.5
투자자산	129.4	332.4	558.2	558.2	558.2
자산총계	591.8	1,309.9	2,861.6	3,540.5	4,257.0
유동부채	143.3	159.3	174.5	192.3	213.4
매입채무	0.3	0.3	0.3	0.3	0.3
단기차입금	2.5	0.0	0.0	0.0	0.0
유동성장기부채	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
비유동부채	31.1	125.2	753.0	783.5	795.4
사채	0.0	0.9	496.9	496.9	496.9
장기차입금	0.0	0.0	0.5	0.5	0.5
부채총계	174.4	284.5	927.4	975.9	1,008.8
자본금	5.6	7.4	7.5	7.5	7.5
자본잉여금	331.2	728.3	1,108.3	1,488.3	1,868.3
기타포괄이익누계액	-16.5	85.7	85.7	85.7	85.7
이익잉여금	93.6	179.5	708.3	958.7	1,262.3
비지배주주지분	1.8	22.6	22.6	22.6	22.6
자본총계	417.4	1,025.4	1,934.2	2,564.6	3,248.2

Key Financial Data

	2019	2020	2021E	2022E	2023E
주당데이터(원)					
SPS	7,004	7,949	13,661	21,105	24,365
EPS(지배주주)	197	1,379	7,135	3,379	4,095
CFPS	871	1,418	6,836	3,307	3,962
EBITDAPS	947	1,424	1,851	4,960	6,301
BPS	7,443	13,529	25,791	34,297	43,520
DPS	0	0	0	0	0
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
Valuation(Multiple)					
PER	0.0	33.4	13.6	22.0	18.1
PCR	0.0	32.4	14.2	22.5	18.8
PSR	0.0	5.8	7.1	3.5	3.0
PBR	0.0	3.4	3.8	2.2	1.7
EBITDA	52.8	88.8	137.2	367.6	467.0
EV/EBITDA	-4.2	33.1	45.6	11.7	8.2
Key Financial Ratio(%)					
자기자본이익률(ROE)	2.6	12.1	36.3	11.2	10.5
EBITDA 이익률	13.5	17.9	13.6	23.5	25.9
부채비율	41.8	27.7	47.9	38.1	31.1
금융비용부담률	0.3	1.0	0.5	0.3	0.3
이자보상배율(x)	29.0	13.5	22.5	65.6	82.0
매출채권회전율(x)	12.6	11.2	18.8	29.1	33.5
재고자산회전율(x)	37.1	42.0	86.2	133.2	153.8

Compliance Notice

본 조사분석자료는 제3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다. 당사는 자료작성일 현재 본 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다. 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다. 본 자료에 게재된 내용은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 본 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포 될 수 없습니다.

투자등급 관련사항 (2019년 9월 16일부터 기준 변경 시행)

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

투자의견 비율

투자의견	비율
매수	80.1%
중립	19.9%
매도	0.0%

2021년 12월 31일 기준으로 최근 1년간 금융투자상품에 대하여 공표한 최근일 투자등급의 비율

카카오게임즈 (293490) 투자등급변경 내용

* 적정주가 대상시점 1년이며, 투자등급변경 그래프는 수정주가로 작성됨

