

엔씨소프트 (036570)

게임



이창영

02 3770 5596
changyoung.lee@yuantakorea.com

투자 의견	BUY (M)
목표주가	850,000원 (M)
현재주가 (3/18)	467,000원
상승여력	82%

시가총액	102,525억원
총발행주식수	21,954,022주
60일 평균 거래대금	1,035억원
60일 평균 거래량	195,738주
52주 고	939,000원
52주 저	424,500원
외인지분율	42.62%
주요주주	김택진 외 8 인 11.99%

주가수익률(%)	1개월	3개월	12개월
절대	(5.2)	(30.3)	(50.3)
상대	(3.9)	(22.3)	(43.7)
절대(달러환산)	(6.1)	(31.8)	(53.7)

리니지를 넘어서

리니지를 넘다

동사의 신작'TL(Throne & Liberty)'은 단순 반복형의 기존 한국형 MMORPG에서 벗어나 필드, 환경, 플레이어가 상호 영향을 미치는 서구 게임의 주요 특징인 전략적인 요소가 많이 가미되었다는 평가.

또한, 사용자와 소통하면서 개발 내용 및 출시 시기 등을 조율(Open R&D). 게임이 출시되기 전에 사용자 친화적으로 게임 개발을 하면서 과거보다 흥행가능성을 높일 수 있다는 판단

P2E에 대한 생각

P2E 게임의 사용자 확산으로 그 수요가 증가했음에도 불구하고 관련 가상화폐는 급락하여 실제로 돈을 벌기(Earn) 쉽지 않은 상황. 출시되는 P2E 게임수의 급증으로 차별성, 희소성은 감소되고 완전경쟁화 되어 기존 게임 흥행 확률과 차이 없어질 것.

최근 거래액이 폭증하며 투자자산으로서 높은 성장을 하고 있는 NFT와 연계된 P2E 게임이 향후 더욱 안정적으로 성장할 가능성이 높다는 의견. P2E 게임이 많아지면 궁극적으로는 게임의 재미, 게임성이 우수한 게임이 성공(흥행)할 가능성이 높아질 것이기 때문에 동사와 같은 게임 개발력이 검증된 기업이 다시 주가 밸류에이션 높아질 수 있을 것이라 판단

리니지는 살아있다

'리니지W'의 현재 국내외 높은 일매출액, 견조한 트래픽을 고려할 시 당리서치팀의 '리니지W'에 대한 1Q22 일매출액 추정치는 4Q21의 62억원 대비 30% 감소한 43억원을 예상하고 있으며, 2022년 연간으로는 40억원을 전망. 여기에 3분기 북미/유럽 지역에서 NFT 연계된 '리니지W'가 기대이상의 선전을 하게 되면 일매출액은 더 증가할 수 있다는 의견

Quarterly earning Forecasts

(억원, %)

	1Q22E	전년동기대비	전분기대비	컨센서스	컨센서스대비
매출액	7,863	53.4	3.8	7,263	+8.3
영업이익	2,228	292.9	103.5	1,932	+15.3
세전계속사업이익	2,369	155.3	59.1	2,174	+9.0
지배순이익	1,980	144.8	62.5	1,710	+15.8
영업이익률 (%)	28.3	+17.2 %pt	-4.6 %pt	26.6	+1.7 %pt
지배순이익률 (%)	25.2	+9.4 %pt	-1.4 %pt	23.5	+1.6 %pt

자료: 유안타증권

Forecasts and valuations (K-IFRS 연결)

(억원, 원, %, 배)

결산 (12월)	2020A	2021F	2022F	2023F
매출액	24,162	23,903	30,636	33,205
영업이익	8,248	4,567	7,838	10,091
지배순이익	5,874	3,969	6,004	7,718
PER	28.6	35.6	17.1	13.3
PBR	5.0	4.0	2.5	2.2
EV/EBITDA	16.9	22.8	9.2	6.6
ROE	20.8	12.4	17.2	19.1

자료: 유안타증권

리니지를 넘다

3월17일 동사의 신작 ‘TL(Throne & Liberty)’ 및 ‘프로젝트 E’의 트레일러(예고편) 영상이 공개되었다. 동사는 최근 ‘리니지’ IP에 대한 시장 가치 절하로 기업가치도 저평가 상황이 지속되고 있었으나, 이번 공개된 ‘TL’ 및 ‘프로젝트 E’는 기존 ‘리니지’의 세계관은 물론 게임 내용 및 형식 면에서 많은 변화 및 발전이 되었다는 평가를 받고 있어, 동사가 ‘리니지’를 넘어서는 계기가 될 수 있을 것이란 전망이다.

먼저 ‘TL’은 서양 중세를 배경으로 지형, 환경, 시간, 보스 몹(몬스터)의 변화에 따라 다양한 게임 플레이를 할 수 있게 설계되어 있다. 게임의 입체성도 강화되어 기존 육상 중심 플레이에서 공중, 수상 전투가 추가 됨은 물론 게임 캐릭터가 동물로 변신하여 플레이를 할 수 있는 등 기존 ‘리니지’에 볼 수 없었던 요소들이 많이 추가되었다. 또한, 공성전도 다수의 플레이어가 지형 지물과 주변 환경을 활용해 전략적인 전투를 경험할 수 있게 개발되었다. 단순 반복형의 기존 한국형 MMORPG에서 필드, 환경, 플레이어가 상호 영향을 미치는 서구 게임의 주요 특징인 전략적인 요소가 많이 가미되었다는 평가이다.

‘TL’은 콘솔, PC 타이틀로 개발 중이며, 2022년 하반기 글로벌 시장 출시를 목표로 하고 있다. ‘프로젝트 E’는 중세 동양(한국)을 배경으로 고유의 내러티브를 가지고 있으며, ‘TL’과 세계관이 연결되어 있는 것으로 알려져 있다. 이외에 ‘프로젝트 R(액션 베틀로얄장르)’, ‘프로젝트M(인터랙티브 무비, 선택에 따라 달라지는 Story Driven 장르)’, ‘블소 S(Card Collecting RPG)’가 새로운 IP 게임으로 개발 중에 있으며 상반기중 트레일러 영상이 공개될 예정이다.

동사가 이전과 달라진 점은 이러한 새로운 IP의 게임들의 개발을 이번처럼 트레일러 영상 공개 등을 통해 사용자와 소통하면서 개발 내용 및 출시 시기 등을 조율한다는 점이다(Open R&D). 게임이 출시되기 전에 사용자 친화적으로 게임 개발을 하면서 과거보다 흥행가능성을 높일 수 있다는 판단이다.

‘TL’ 실제 플레이 동영상 화면



자료: 엔씨소프트

‘프로젝트 E’ 시네마틱 영상 화면



자료: 엔씨소프트

P2E 에 대한 생각

최근 국내 게임시장의 가장 큰 테마는 ‘P2E (Play to Earn)’ 이다. 게임은 시간과 돈을 소비하는 소비형 레저수단이란 기존 생각에서, 플레이도 즐기며 돈도 벌 수 있다는 생산적인 레저수단으로의 변화뿐만 아니라, 실제로 P2E 모델이 적용된 게임이 게임 흥행 측면에서도 ‘미르4 글로벌’, ‘Axie Infinity’ 등 크게 성공한 사례가 나타나고 있기 때문이다. 현재 P2E게임으로 돈을 벌 수 있는 주된 방법은 게임을 하며 획득하는 게임 내 가상자산과 외부에 상장되어 현금으로 거래할 수 있는 가상화폐(CRYPTO)와의 교환을 통해서이다.

그러나, P2E 게임의 사용자 확산으로 그 수요가 증가했음에도 불구하고, 역설적이게도 관련 가상화폐는 급락하여 실제로 돈을 벌기(Earn) 쉽지 않은 상황이 나타나고 있는 것으로 추정된다.

가상화폐 ‘위믹스’ 가격 차트



자료: 빗썸

가상화폐 ‘엑시인피니티’ 가격 차트



자료: 빗썸

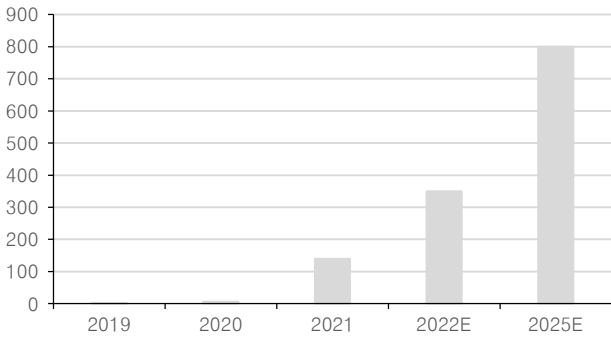
또한, 가상화폐(CRYPTO)와 연계하여 P2E 모델이 적용된 게임이 ①해외에서는 이미 아래 그림에서와 같이 수천 개에 달하고 있고, ②국내에서도 2022년 수 백개의 가상화폐 연계된 P2E 게임이 출시될 예정이며, 지난 대선후보 공약으로 국내 P2E를 허용한다고 한바 있어 ③국내 출시도 머지않아 급증할 것으로 전망된다.

이러한 상황은 P2E가 게임 시장 전체의 급성장을 가져올 수 있겠지만, 이제까지처럼 개별 게임 흥행을 보장해주기에는 더욱 어려워 질 것으로 예상된다. 출시되는 P2E게임수의 급증으로 차별성, 희소성은 감소되고 완전경쟁화 되어 기존 게임 흥행확률과 거의 차이 없어질 것이기 때문이다.

오히려 ① 게임 사용자의 오랜 사용시간(노동시간)과 게임스킬(지식노동)이 녹아있어 재산적 가치를 인정받을 수 있고 ② 현재에도 높은 가격에 개인간 거래가 합법적으로 되고 있으며 ③ 최근 거래액이 폭증하며 투자자산으로서 높은 성장을 하고 있는 NFT와 연계된 P2E 게임이 향후 더욱 안정적으로 성장할 가능성이 높다는 의견이다.

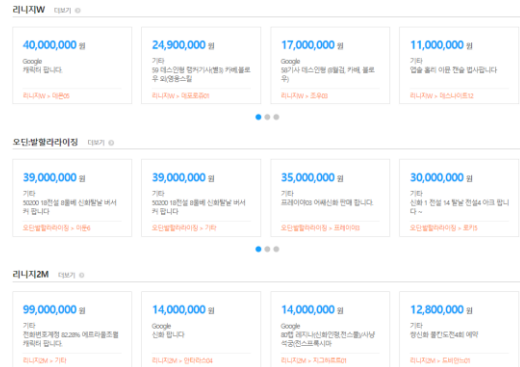
글로벌 NFT 시장규모 추이

(단위 : 억 달러)



자료: Statista, Jaffray IB

가상화폐 '엑시인피니티' 가격 차트



자료: 아이템메니아

따라서, 동사가 3분기 중 북미/유럽에 출시할 ‘리니지W’ NFT 모델이 가상화폐 연계된 게임보다 사용자에게 게임사용시간 및 게임 사용 능력에 비례하는 실질적인 수익(Earn)을 제공할 가능성이 더 높다는 의견이다.

또한, 가상화폐든 NFT든 P2E 게임이 많아지면 궁극적으로는 게임의 재미, 게임성이 우수한 게임이 성공(흥행)할 가능성이 높아질 것이기 때문에 동사와 같은 게임 개발력이 검증된 기업이 다시 주가 밸류에이션이 높아질 수 있을 것이란 판단이다.

가상화폐(CRYPTO) 연계된 블록체인 P2E 게임 List

#	Name	Genre	Blockchain	Device	Status	NFT	F2P	P2E
☆	TCG World	COLLECTIBLE OPEN-WORLD VIRTUAL-WORLD	ETH, BNB, SOL	PC, PS4, XBOX	PRESALE	YES	YES	NFT, CRYPTO
☆ 1	Axie Infinity	BREEDING CARD PVP	ETH	PC, PS4, XBOX, IOS, ANDROID	LIVE	YES	NO	NFT, CRYPTO
☆ 2	The Sandbox	MINIGAME OPEN-WORLD VIRTUAL-WORLD	ETH	PC, PS4, XBOX	PRESALE	YES	YES	NFT, CRYPTO
☆ 3	Fight of the Ages	ADVENTURE RPG	ETH	PC, PS4, XBOX, IOS, ANDROID	LIVE	YES	NO	NFT, CRYPTO
☆ 4	Tales of Angels	COLLECTIBLE DUNGEON RPG	ETH	PC, PS4, XBOX	PRESALE	YES	NO	NFT, CRYPTO
☆ 5	Crypto Shots	SCI-FI SHOOTER SURVIVAL	ETH	PC, PS4, XBOX	ALPHA	YES	NO	NFT, CRYPTO
☆ 1001	Satoshi Monsters	ADVENTURE STRATEGY TOWER-DEFENSE	ETH	PC, PS4, XBOX, IOS, ANDROID	DEVELOP	NO	NO	CRYPTO
☆ 1002	Bitrealm	BRRAWLER MINIGAME	ETH	PC, PS4, XBOX, IOS, ANDROID	BETA	NO	NO	CRYPTO
☆ 1003	Candy Pop Duel	LOGIC PUZZLE PVP	ETH	PC, PS4, XBOX, IOS, ANDROID	LIVE	NO	NO	CRYPTO
☆ 1004	Solitaire Duel	LOGIC PUZZLE PVP	ETH	PC, PS4, XBOX, IOS, ANDROID	LIVE	NO	NO	CRYPTO
☆ 1005	Traps	FIGHTING PVP	ETH	PC, PS4, XBOX, IOS, ANDROID	LIVE	NO	NO	CRYPTO

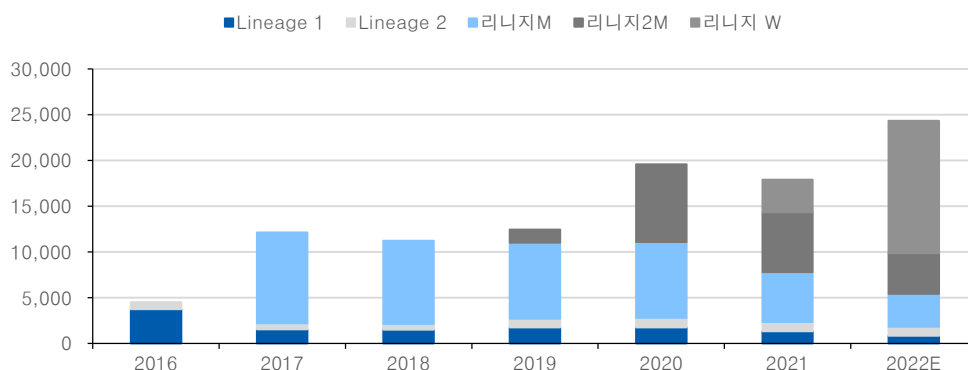
자료: Play to Earn, 주 : 상기 P2E 게임 순위는 매출 또는 다운로드 순위가 아닌 SNS 등 Social Score 를 반영한 순위 임

리니지는 살아있다

PC 리니지 1,2, 모바일 리니지 M, 2M, W 리니지 IP를 활용한 게임들의 2021년 매출액의 합계는 1조 9,920억원으로 YoY 8% 감소하였다. 역성장의 이유는 ‘리니지 1’ -24%, ‘리니지M’ -34%, ‘리니지2M’ -23% 등 기존 리니지IP 게임들의 감소도 있었지만, 신규大作 ‘리니지W’가 2021년 11월4일이라는 늦은 시점에 출시된 영향이 가장 컸고, 경쟁작 ‘오딘’의 장시간 매출 1위 유지도 영향이 있었다는 분석이다.

리니지 IP 게임들의 연도별 매출 추이 (2016~2022E)

(단위 : 억 원)



자료: 엔씨소프트, 유안타증권 리서치센터

하지만, 신작 출시 시점에 따라 일시적으로 감소하였지 장기적으로 리니지 IP 게임들의 합계 매출액은 2016년부터 2021년 까지 매년 (CAGR) 25%씩 증가하여, 국내 게임시장 연평균 성장률 15%를 크게 상회하고 있다.

2022년에도 ‘리니지 1’ -37%, ‘리니지M’ -34%, ‘리니지2M’ -32% 등 기존 리니지IP 게임들이 여전히 큰 폭으로 감소할 것으로 가정하여도, 현재 ‘리니지W’의 국내외 높은 일매출액, 견조한 트래픽을 고려할 시, 2021년 역성장을 만회하는 YoY 22%의 성장을 기대하고 있다.

참고로 당리서치팀의 ‘리니지W’에 대한 1Q22 일매출액 추정치는 4Q21의 62억원 대비 30% 감소한 43억원을 예상하고 있으며, 2022년 연간으로는 40억원을 전망하고 있다. 여기에 3분기 북미/유럽 지역에서 NFT로 연계된 ‘리니지W’가 기대이상의 선전을 하게 되면 일매출액은 더 증가할 수 있다는 의견이다.

최근 스마일게이트의 ‘로스트아크’가 글로벌 이용자수 2천만명을 돌파하며 해외에서 MMORPG에 대한 사용자 층이 두터워지고 있고, 여기에 NFT를 통한 사용자들의 캐릭터 및 아이템에 대한 소유권 보장 및 게임을 하면 돈을 벌 수 있는 가능성까지 높아지면 그동안 어려웠던 동사의 해외매출 비중 확대도 기대해 볼 수 있다는 판단이다.

엔씨소프트 실적 전망

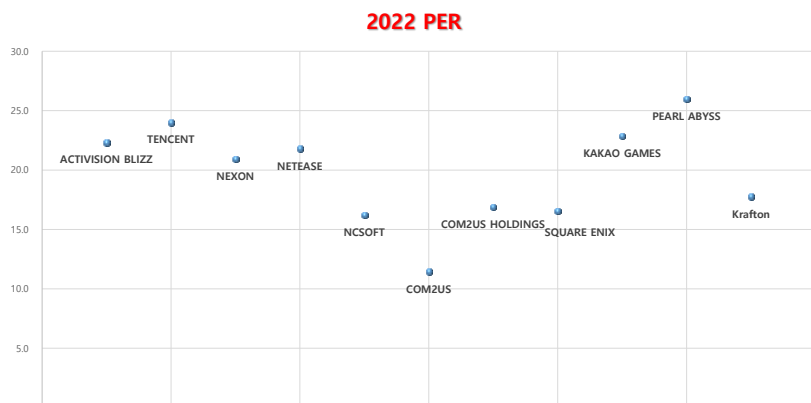
(단위: 억원)

	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22E	2Q22E	3Q22E	4Q22E	2020	2021	2022E	2023E
Sales	5,125	5,385	5,006	8,386	7,863	7,373	7,483	7,917	24,162	23,088	30,636	33,205
YoY	-30%	0%	-14%	49%	53%	37%	49%	-6%	42%	-4%	33%	8%
Lineage 1	489	364	291	196	219	207	213	210	1,757	1,341	850	1,695
Lineage 2	262	242	250	243	247	245	246	245	1,045	997	983	934
Aion	234	195	179	141	187	176	171	169	456	749	702	667
Blade & Soul	141	98	104	93	109	101	102	101	722	436	413	463
Guild War 2	163	160	192	222	221	298	280	255	612	737	1,055	638
Royalty Sales	455	428	408	432	433	431	425	426	2,180	1,724	1,715	1,447
기타	132	376	272	220	235	247	270	249	606	999	1,000	1,100
리니지 m	1,726	1,342	1,503	888	877	921	903	885	8,287	5,459	3,585	4,176
리니지2m	1,522	2,180	1,579	1,245	1,198	1,138	1,081	1,027	8,496	6,526	4,444	2,873
블소2	-	-	229	315	252	227	204	184	-	544	867	883
신작 게임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2,450
리니지 W	-	-	-	3,576	3,884	3,382	3,589	3,613	-	3,576	14,469	12,088
일매출	-	-	0	62	43	38	40	40	-	62	40	33
국내일매출	-	-	-	44	31	28	25	24	-	44	26	18
해외일매출	-	-	0	18	13	10	15	17	-	20	13	15
TL	-	-	-	815	-	-	-	552	-	-	552	1,341
영업비용 총계	4,558	4,258	4,044	6,477	5,635	5,581	5,710	5,872	15,914	19,336	22,798	23,114
인건비	2,325	1,860	1,748	2,562	2,217	2,284	2,352	2,448	7,182	8,495	9,300	11,022
마케팅비	550	556	539	1,181	668	737	823	871	1,270	2,826	3,100	2,541
매출변동비 및 기타	1,473	1,607	1,522	2,477	2,492	2,290	2,257	2,267	6,826	7,079	9,306	8,439
영업이익	567	1,128	963	1,909	2,228	1,792	1,774	2,044	8,248	3,752	7,838	10,091
YoY	-77%	-46%	-56%	22%	293%	59%	84%	7%	72%	-55%	109%	29%
영업이익률	11.1%	20.9%	19.2%	22.8%	28.3%	24.3%	23.7%	25.8%	34.1%	16.3%	25.6%	30.4%

자료: 유안타증권 리서치센터

국내외 게임사 2022년 PER 밸류에이션 비교

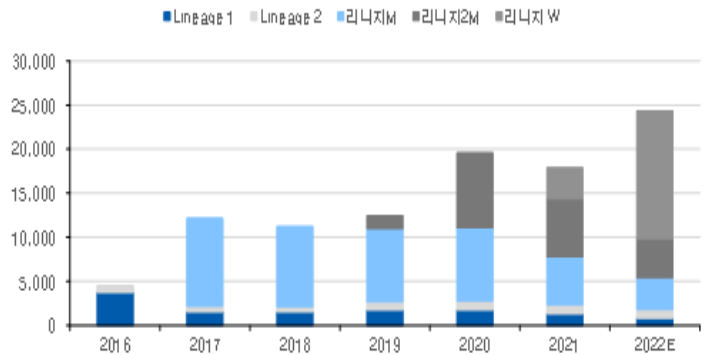
(단위: 배)



자료: 유안타증권 리서치센터

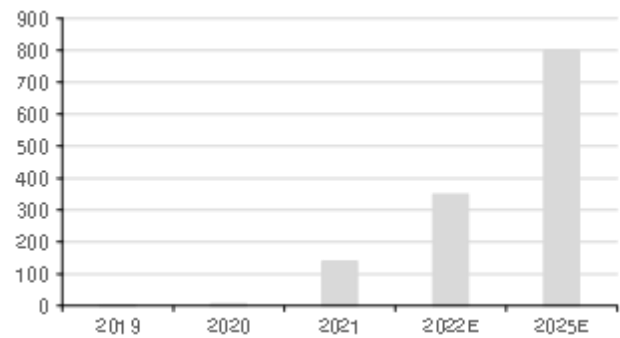
Key Chart

리니지 IP 게임들의 연도별 매출 추이(2016~2022E)
(단위 : 억 원)



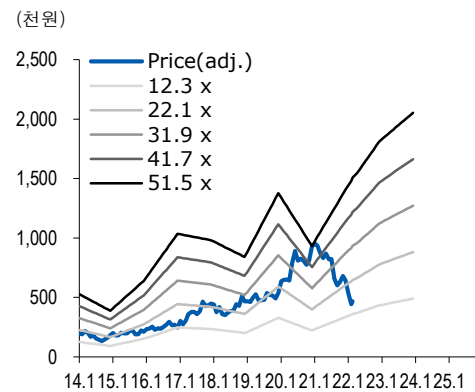
자료: 유안타증권 리서치센터

글로벌 NFT 시장규모 추이
(단위: 억 달러)



자료: Statista, Jaffray IB

P/E band chart



자료: 유안타증권 리서치센터

엔씨소프트 (036570) 추정재무제표 (K-IFRS 연결)

손익계산서	(단위: 억원)				
결산 (12월)	2020A	2021F	2022F	2023F	2024F
매출액	24,162	23,903	30,636	33,205	35,583
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	24,162	23,903	30,636	33,205	35,583
판매비	15,914	19,336	22,798	23,114	24,429
영업이익	8,248	4,567	7,838	10,091	11,154
EBITDA	8,906	5,503	9,066	11,558	12,825
영업외손익	-215	1,164	1,422	1,813	2,342
외환관련손익	-142	333	626	756	913
이자손익	238	125	251	456	768
관계기업관련손익	-56	158	187	221	260
기타	-256	547	358	380	401
법인세비용차감전순손익	8,033	5,731	9,260	11,904	13,497
법인세비용	2,166	956	2,037	2,619	2,969
계속사업순손익	5,866	4,775	7,223	9,285	10,527
중단사업순손익	0	0	0	0	0
당기순이익	5,866	4,775	7,223	9,285	10,527
지배지분순이익	5,874	3,969	6,004	7,718	8,751
포괄순이익	7,517	3,437	5,772	7,812	9,030
지배지분포괄이익	7,521	3,448	5,790	7,837	9,059

주: 영업이익 산출 기준은 기존 k-GAAP과 동일. 즉, 매출액에서 매출원가와 판매비만 차감

현금흐름표	(단위: 억원)				
결산 (12월)	2020A	2021F	2022F	2023F	2024F
영업활동 현금흐름	7,076	6,828	6,524	8,671	9,931
당기순이익	5,866	4,775	7,223	9,285	10,527
감가상각비	648	925	1,220	1,459	1,663
외환손익	33	-385	-626	-756	-913
중속, 관계기업관련손익	-6	11	-187	-221	-260
자산부채의 증감	-458	2,698	-715	-713	-713
기타현금흐름	993	-1,197	-390	-382	-373
투자활동 현금흐름	-6,956	-3,705	-3,091	-3,091	-3,091
투자자산	-6,668	-2,932	-48	-48	-48
유형자산 증가 (CAPEX)	-644	-2,913	-2,913	-2,913	-2,913
유형자산 감소	22	3	3	3	3
기타현금흐름	335	2,137	-133	-133	-133
재무활동 현금흐름	-1,593	1,731	829	829	829
단기차입금	-62	1,398	10	10	10
사채 및 장기차입금	0	2,992	2,992	2,992	2,992
자본	0	0	0	0	0
현금배당	-1,076	-1,762	-1,736	-1,736	-1,736
기타현금흐름	-455	-897	-436	-436	-436
연결범위변동 등 기타	11	-653	2,376	3,316	6,219
현금의 증감	-1,462	4,200	6,638	9,725	13,888
기초 현금	3,034	1,573	5,773	12,412	22,137
기말 현금	1,573	5,773	12,412	22,137	36,024
NOPLAT	8,248	4,567	7,838	10,091	11,154
FCF	6,432	3,914	3,611	5,758	7,018

자료: 유안타증권

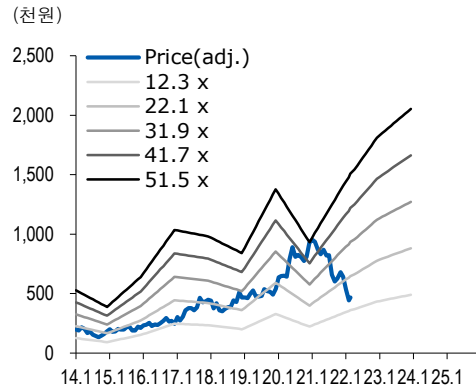
- 주: 1. EPS, BPS 및 PER, PBR은 지배주주 기준임
- 2. PER 등 valuation 지표의 경우, 확정치는 연평균 증가 기준, 전망치는 현재주가 기준임
- 3. ROE, ROA의 경우, 자본, 자산 항목은 연초, 연말 평균을 기준으로 함

재무상태표	(단위: 억원)				
결산 (12월)	2020A	2021F	2022F	2023F	2024F
유동자산	24,444	25,780	32,745	42,938	57,503
현금및현금성자산	1,573	5,773	12,412	22,137	36,024
매출채권 및 기타채권	2,816	254	279	307	338
재고자산	7	11	15	16	17
비유동자산	16,368	21,293	23,022	24,513	25,800
유형자산	3,684	7,478	9,168	10,620	11,867
관계기업등 지분관련자산	673	692	740	788	836
기타투자자산	10,265	11,288	11,288	11,288	11,288
자산총계	40,812	47,073	55,768	67,452	83,304
유동부채	5,093	6,634	6,874	7,138	7,429
매입채무 및 기타채무	2,339	2,365	2,459	2,558	2,660
단기차입금	53	1,451	1,461	1,471	1,481
유동성장기부채	0	1,399	1,399	1,399	1,399
비유동부채	4,272	7,673	11,654	16,869	25,174
장기차입금	0	600	1,200	1,800	2,400
사채	2,496	3,490	5,882	8,273	10,665
부채총계	9,365	14,307	18,528	24,007	32,603
지배지분	31,416	32,738	37,207	43,407	50,657
자본금	110	110	110	110	110
자본잉여금	4,334	4,334	4,334	4,334	4,334
이익잉여금	28,568	30,606	34,874	40,855	47,870
비지배지분	31	28	32	38	44
자본총계	31,447	32,767	37,240	43,444	50,701
순차입금	-18,126	-15,990	-19,536	-26,170	-36,966
총차입금	3,067	8,895	11,986	15,078	18,169

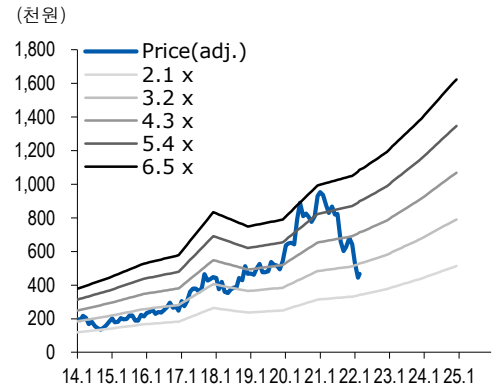
Valuation 지표	(단위: 원, 배, %)				
결산 (12월)	2020A	2021F	2022F	2023F	2024F
EPS	26,756	18,078	27,347	35,154	39,859
BPS	152,449	161,213	183,220	213,748	249,448
EBITDAPS	40,566	25,066	41,298	52,644	58,420
SPS	110,057	108,877	139,546	151,248	162,082
DPS	8,550	8,550	8,550	8,550	8,550
PER	28.6	35.6	17.1	13.3	11.7
PBR	5.0	4.0	2.5	2.2	1.9
EV/EBITDA	16.9	22.8	9.2	6.6	5.1
PSR	7.0	5.9	3.3	3.1	2.9

재무비율	(단위: 배, %)				
결산 (12월)	2020A	2021F	2022F	2023F	2024F
매출액 증가율 (%)	42.0	-1.1	28.2	8.4	7.2
영업이익 증가율 (%)	72.2	-44.6	71.6	28.7	10.5
지배순이익 증가율 (%)	64.0	-32.4	51.3	28.5	13.4
매출총이익률 (%)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
영업이익률 (%)	34.1	19.1	25.6	30.4	31.3
지배순이익률 (%)	24.3	16.6	19.6	23.2	24.6
EBITDA 마진 (%)	36.9	23.0	29.6	34.8	36.0
ROIC	206.1	92.4	95.5	95.8	87.2
ROA	15.8	9.0	11.7	12.5	11.6
ROE	20.8	12.4	17.2	19.1	18.6
부채비율 (%)	29.8	43.7	49.8	55.3	64.3
순차입금/자기자본 (%)	-57.7	-48.8	-52.5	-60.3	-73.0
영업이익/금융비용 (배)	91.9	35.3	45.2	46.4	42.7

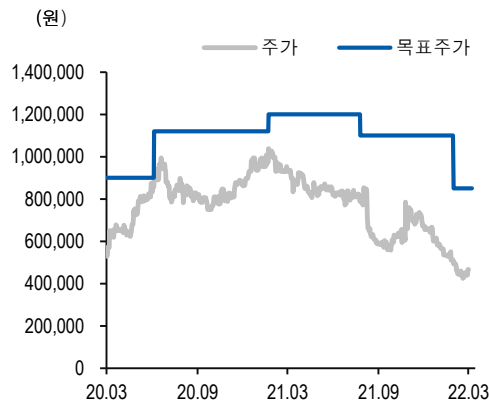
P/E band chart



P/B band chart



엔씨소프트 (036570) 투자등급 및 목표주가 추이



일자	투자 의견	목표가 (원)	목표가격 대상시점	과리율	
				평균주가 대비	최고(최저) 주가 대비
2022-03-21	BUY	850,000	1년		
2022-02-16	BUY	850,000	1년		
2021-08-12	BUY	1,100,000	1년	-41.75	-22.45
2021-02-08	BUY	1,200,000	1년	-27.68	-14.42
2020-06-22	BUY	1,120,000	1년	-23.13	-10.00
2020-02-13	BUY	900,000	1년	-22.44	-2.78

자료: 유안타증권

주: 과리율 = (실제주가* - 목표주가) / 목표주가 X 100

* 1) 목표주가 제시 대상시점까지의 "평균주가"

2) 목표주가 제시 대상시점까지의 "최고(또는 최저) 주가"

구분	투자의견 비율(%)
Strong Buy(매수)	0.6
Buy(매수)	92.2
Hold(중립)	7.3
Sell(비중축소)	0.0
합계	100.0

주: 기준일 2022-03-18

※해외 계열회사 등이 작성하거나 공표한 리포트는 투자등급 비율 산정시 제외

- 이 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 타인의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인함. (작성자: 이창영)
- 당사는 자료공표일 현재 동 종목 발행주식을 1%이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 자료공표일 현재 해당 기업과 관련하여 특별한 이해관계가 없습니다.
- 당사는 동 자료를 전문투자자 및 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사와 배우자는 자료공표일 현재 대상법인의 주식관련 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 종목 투자등급 (Guide Line): 투자기간 12개월, 절대수익률 기준 투자등급 4단계(Strong Buy, Buy, Hold, Sell)로 구분한다
- Strong Buy: 30%이상 Buy: 10%이상, Hold: -10~10%, Sell: -10%이하로 구분
- 업종 투자등급 Guide Line: 투자기간 12개월, 시가총액 대비 업종 비중 기준의 투자등급 3단계(Overweight, Neutral, Underweight)로 구분
- 2014년 2월21일부터 당사 투자등급이 기존 3단계 + 2단계에서 4단계로 변경

본 자료는 투자자의 투자를 권유할 목적으로 작성된 것이 아니라, 투자자의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 작성된 참고 자료입니다. 본 자료는 금융투자분석사가 신뢰할만 하다고 판단되는 자료와 정보에 의거하여 만들어진 것이지만, 당사와 금융투자분석사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수는 없습니다. 따라서, 본 자료를 참고한 투자자의 투자의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않습니다. 또한, 본 자료는 당사 투자자에게만 제공되는 자료로 당사의 동의 없이 본 자료를 무단으로 복제 전송 인용 배포하는 행위는 법으로 금지되어 있습니다.