

엔씨소프트 (036570)

이재은

jeeeun.lee@daishin.com

투자의견

Marketperform

시장수익률 유지

6개월 목표주가

230,000

하향

현재주가

224,500

(24.01.05)

디지털콘텐츠업종

아쉬운 TL의 흥행 부진

- 신작 TL의 흥행 부진과 마케팅비 증가에 4분기 영업이익 컨센 하회 전망
- TL의 국내 흥행 부진으로 글로벌 추정치 또한 하향 조정, 목표주가 하향
- 1H24 신작(TL 글로벌, 모바일 게임 2종) 기대감 저조, 주가 횡보 전망

투자의견 Marketperform 유지, 목표주가 230,000원(-17.9%)으로 하향

12MF EPS 9,637원에 Target PER 24.2배 적용. Target PER은 2024년 다수의 신작 출시 기대감 반영, 글로벌 게임 peer의 12MF PER 평균 대비 20% 할증 적용

목표주가 하향은 최근 신작 TL의 흥행 부진에 따라 12MF EPS를 기존 대비 16% 하향 조정한 영향

4분기, 신작 TL의 흥행 부진으로 실적 컨센 하회 전망

4Q23 매출액 4,545억원(YoY -17.1%, QoQ 7.4%), 영업이익 75억원(YoY -84.3%, QoQ -54.9%) 예상. 매출 컨센서스 부합, 영업이익 컨센서스 하회 예상

PC. 기존 5종의 PC 게임의 특별한 업데이트 없이 매출의 자연 감소와 함께 TL의 흥행 부진에 따른 저조한 실적 기여 예상. 12월 한달동안 출시한 TL의 매출 기여는 약 70억원(사전 예약 패키지 가격 x 초기 유저 약 14만명 추정)으로 추정. 국내 흥행 부진에 따라 2024년 글로벌 출시 이후 전 지역 합산 실적 추정치도 기존 대비 약 45% 하향 조정. 모바일. 리니지M, 2M, W 모두 업데이트를 통해 3분기 대비 소폭의 매출 반등 예상. 리니지M, 2M, W의 4분기 일평균 매출은 각각 13억(QoQ 3%), 7억(QoQ 15%), 11억(QoQ 12%)으로 추정

마케팅비 454억원(QoQ 64.3%) 예상. 12월 TL의 국내 출시 및 모바일 게임의 대규모 업데이트 영향

TL의 국내 성과가 부진함에 따라 글로벌 흥행 기대감 역시 많이 낮아진 것으로 판단. 이외 1H24 모바일 게임 2종(배틀크러쉬, 블로S)이 출시 예정이나 동사의 기존 모바일 게임 대비 저과금의 BM으로 실적 기여는 낮을 것으로 예상. 상반기 신작 기대감 저조에 따라 주가 횡보 전망. Marketperform 의견 유지

(단위: 십억원 %)

구분	4Q22	3Q23	4Q23(F)		1Q24					
			직전추정	당사추정	YoY	QoQ	Consensus	당사추정	YoY	QoQ
매출액	548	423	447	454	-17.1	7.4	454	478	-0.3	5.1
영업이익	47	17	19	7	-84.3	-54.9	17	50	-38.4	573.9
순이익	45	39	32	23	-48.9	-40.2	17	38	-58.2	65.7

자료: 엔씨소프트, FrnGuide, 대신증권 Research Center

영업실적 및 주요 투자지표

(단위: 십억원 원, %)

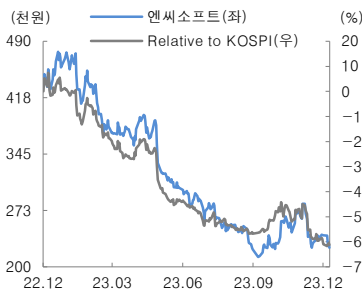
	2021A	2022A	2023F	2024F	2025F
매출액	2,309	2,572	1,797	1,992	2,061
영업이익	375	559	141	198	202
세전순이익	491	624	265	272	279
총당기순이익	396	452	220	210	215
지배지분순이익	397	452	208	208	213
EPS	18,078	20,587	9,461	9,462	9,692
PER	35.6	22.2	23.7	23.7	23.2
BPS	143,429	158,595	162,635	166,677	170,949
PBR	4.5	2.9	1.4	1.3	1.3
ROE	12.6	13.6	5.9	5.7	5.7

주: EPS와 BPS, ROE는 지배지분 기준으로 산출/ 자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

ESG평가 등급 S A+ A B+ B C D

KOSPI	2578.08
시가총액	4,929십억원
시가총액비중	0.26%
지분급(보통주)	11십억원
52주 최고/최저	476,500원 / 212,500원
120일 평균거래대금	329억원
외국인지분율	39.37%
주요주주	김택진 외 7 인 11.99% 퍼블릭 인베스트먼트 펀드 외 1 인 9.26%

주가수익률(%)	1M	3M	6M	12M
절대수익률	-16.2	5.4	-23.6	-48.1
상대수익률	-19.0	-1.7	-23.6	-54.4



연간 실적 추정 변경

(단위: 십억원, 원, %, %p)

	수정전		수정후		변동률	
	2023F	2024F	2023F	2024F	2023F	2024F
매출액	1,790	2,067	1,797	1,992	0.4	-3.6
판매비와 관리비	1,637	1,746	1,656	1,794	1.1	2.7
영업이익	152	321	141	198	-7.5	-38.2
영업이익률	8.5	15.5	7.8	10.0	-0.7	-5.6
영업외손익	121	36	124	74	2.4	108.1
세전순이익	273	357	265	272	-3.1	-23.7
지배지분순이익	215	272	208	208	-3.3	-23.7
순이익률	12.7	13.3	12.2	10.5	-0.4	-2.8
EPS(지배지분순이익)	9,787	12,396	9,461	9,462	-3.3	-23.7

자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

표 1. 엔씨소프트 목표주가 산출

(단위: 십억원)

구분	내용	비고
12MF 지배주주지분 순이익(십억원)	205.1	
Target PER(x)	24.2x	글로벌 peer 9개사 12MF PER 평균 대비 20% 할증
목표 시총(십억원)	4,970.5	
주식 수(천주)	21,954.0	
적정 주가(원)	226,404	
목표 주가(원)	230,000	반올림 적용
현재 주가(원)	224,500	
상승 여력	2.4%	

자료: 대신증권 Research Center

표 2. 엔씨소프트 주요 게임 및 신작 라인업

구분	출시 일정	게임명	내용
모바일 게임	19년 5월 29일	리니지M(일본)	일본 출시
	19년 11월 27일	리니지2M(한국)	풀 3D MMORPG, 국내 모바일 MMORPG 중 가장 큰 오픈월드 규모 구현 사전예약자 수 700만명 이상 달성
	21년 3월 24일	리니지2M(대만/일본)	1/4 티저사이트 오픈, 1/8 사전예약 시작, 3월 24일 출시
	21년 12월 2일	리니지2M	글로벌 29개국 출시
	21년 8월 26일	블레이드&소울2(한국)	사전예약자 수 746만명 이상 달성, 국내 게임 사전예약자 수 최대
	21년 11월 4일	리니지W	향후 콘솔/PC 버전 출시 예정
	미정	리니지W	2권역(북미, 유럽 등) 출시 예정, NFT 도입
	23년 8월 23일	블레이드&소울2(대만, 일본)	
	23년 9월 26일	퍼즈업	
	2024	모바일 게임 3종	블소 S(1H24), 배틀크러쉬(1H24), 프로젝트 G(2H24)
미정	아이온2		
PC/콘솔 게임	23년 12월	TL (국내)	23년 5월 CBT 진행, 스팀/콘솔 출시 예정
	2024	TL (글로벌)	23년 9/19~10/3 아마존게임즈와 함께 기술 테스트 진행
미정	미정	프로젝트 LLL	오픈월드 MMO 슈팅 장르, PC/콘솔, 2023년 개발 완료 목표
	미정	프로젝트 E, M	

자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

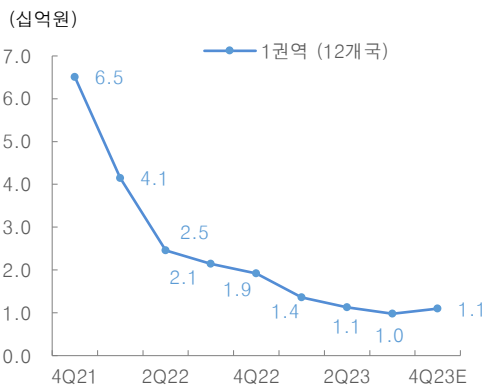
표 1. 엔씨소프트 실적 추정 표

(단위: 십억원, %)

	1Q22	2Q22	3Q22	4Q22	1Q23	2Q23	3Q23E	4Q23E	2022	2023E	2024E
매출액	790.3	629.3	604.2	547.9	478.8	440.2	423.1	454.5	2,571.8	1,796.6	1,992.2
게임 매출액	733.7	571.1	534.4	485.4	422.2	385.0	367.0	395.6	2,324.6	1,574.4	1,782.8
리니지	26.2	25.7	25.5	29.3	24.5	24.3	26.4	25.1	106.7	100.3	100.5
리니지 II	23.5	22.6	23.4	24.6	21.5	23.0	20.5	21.6	94.1	86.5	81.2
아이온	16.1	14.2	17.5	20.5	17.6	15.8	19.3	18.7	68.3	71.4	70.0
블레이드&소울	7.0	6.1	5.9	7.2	7.3	5.8	6.0	5.9	26.3	25.0	17.8
길드워2	20.3	27.1	24.8	22.7	20.4	19.2	21.0	19.8	94.9	80.4	83.1
TL						-	-	7.0		7.0	118.3
모바일 게임	640.7	475.2	437.3	381.0	330.8	296.9	273.8	297.7	1,934.3	1,203.7	1,311.9
리니지M	115.9	141.2	146.5	112.8	130.1	127.8	119.6	123.2	516.5	500.7	497.0
리니지2M	127.4	96.2	85.6	82.3	73.1	62.0	54.9	63.1	391.5	253.0	208.2
블소2	24.2	14.2	8.1	9.1	5.0	4.3	9.2	10.5	55.6	29.1	23.7
리니지W	373.2	223.6	197.1	176.9	122.6	102.8	90.1	100.9	970.8	416.3	360.0
로열티 매출액	38.8	36.0	43.3	38.9	42.3	36.3	35.3	34.0	157.0	147.9	131.9
리니지M 대만	16.2	16.2	20.5	20.7	20.4	21.2	23.6	22.4	73.7	87.6	87.9
IP 대여	22.6	19.7	22.8	18.2	21.9	15.0	11.7	11.6	83.3	60.2	44.1
기타	17.7	22.2	26.5	23.7	14.3	19.0	20.8	24.9	90.2	74.4	77.4
영업비용	546.1	506.3	459.8	500.5	397.1	405.0	406.6	447.0	2,012.8	1,655.7	1,793.9
인건비	218.5	206.6	189.7	232.6	208.5	208.5	198.3	208.4	847.4	823.7	864.1
지급수수료	218.7	158.8	175.5	136.4	110.7	108.5	102.1	109.7	689.3	431.0	480.7
마케팅비	41.8	59.9	38.9	48.1	4.9	12.2	27.7	45.4	188.6	90.2	137.4
감가상각비	26.6	26.8	26.7	26.0	27.9	27.9	29.3	29.3	106.0	114.4	117.6
기타 영업비용	40.7	54.2	29.1	57.5	45.1	47.9	49.3	54.2	181.4	196.5	194.1
영업이익	244.2	123.0	144.4	47.4	81.6	35.3	16.5	7.5	559.0	140.9	198.3
영업이익률	30.9%	19.5%	23.9%	8.7%	17.0%	8.0%	3.9%	1.6%	21.7%	7.8%	10.0%
지배주주 순이익	168.9	118.6	181.8	-17.0	113.7	29.9	43.6	21.1	452.3	208.3	207.7
순이익률	21.4%	18.8%	30.1%	-3.1%	23.7%	6.8%	10.3%	4.6%	17.6%	11.6%	10.4%

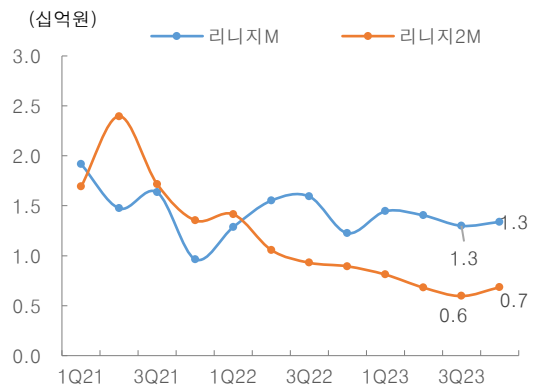
자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

그림 1. 리니지W 일매출 가정



자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

그림 2. 리니지M, 2M 일매출 가정



자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

기업 개요

기업 및 경영진 현황

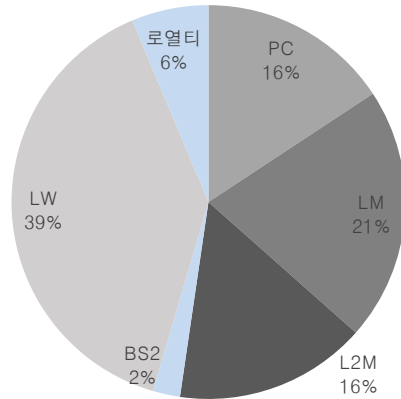
- 엔씨소프트 대표이사는 김택진
- 2021년 말 기준 주식 소유 현황은 김택진 외 7인 12%, 국민연금공단 8.4%, 넷마블 8.9%, BlackRock Fund Advisors 4.9% 보유
- 동사의 주된 사업은 온라인, 모바일 게임의 개발 및 서비스 제공을 포함한 디지털 엔터테인먼트 관련 인터넷 사업
- 주요 게임: 리니지, 리니지2, 아이온, 블레이드&소울, 리니지 M, 리니지2M 등

주가 변동요인

- 신작 게임 출시에 따른 기대감
- 신작 게임의 흥행 성과
- 콘텐츠 업데이트와 아이템 프로모션을 통한 기존 게임 매출 변동
- 인건비, 마케팅비 등 비용 집행 규모

자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

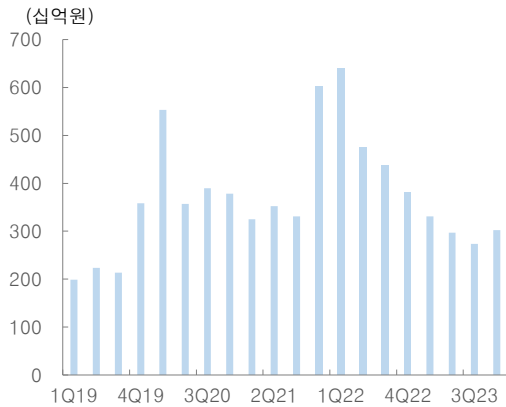
게임별 매출 비중(2022년 기준)



자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

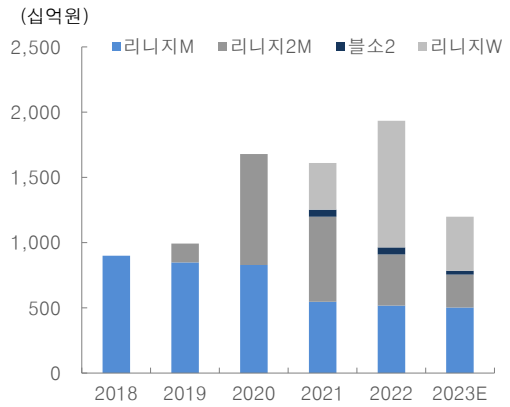
Earnings Driver

모바일 게임 매출 추이 및 전망



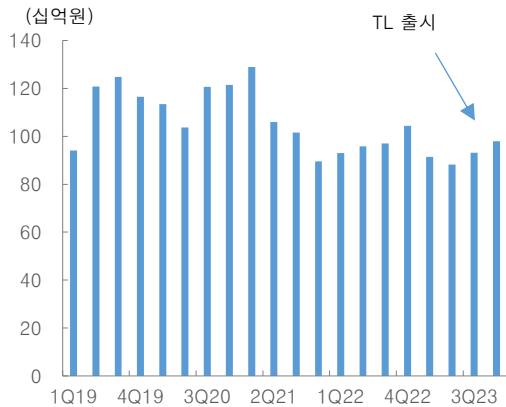
자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

주요 모바일 게임별 매출 추이 및 전망



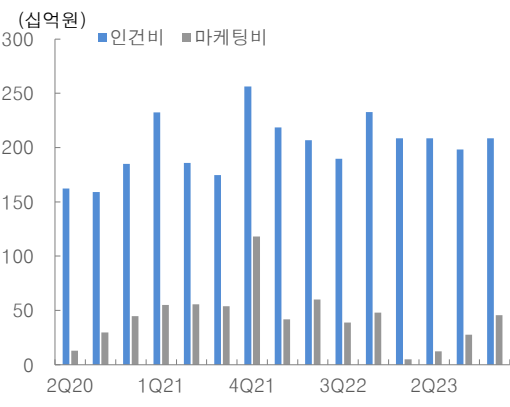
자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

PC 매출 추이 및 전망



자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

인건비와 마케팅비 추이 및 전망



자료: 엔씨소프트, 대신증권 Research Center

재무제표

포괄손익계산서	(단위: 십억원)				
	2021A	2022A	2023F	2024F	2025F
매출액	2,309	2,572	1,797	1,992	2,061
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	2,309	2,572	1,797	1,992	2,061
판매비와판매비	1,934	2,013	1,656	1,794	1,860
영업이익	375	559	141	198	202
영업외수익	163	21.7	7.8	10.0	9.8
EBITDA	469	674	281	359	380
영업외손익	116	65	124	74	77
관계기업손익	16	7	11	2	2
금융수익	123	74	139	84	86
외환관련이익	35	35	35	35	35
금융비용	-19	-106	-25	-21	-21
외환관련손실	0	0	0	0	0
기타	-4	90	-1	8	11
법인세비용차감전순이익	491	624	265	272	279
법인세비용	-96	-172	-45	-63	-64
계속사업순이익	396	452	220	210	215
중단사업순이익	0	0	0	0	0
당기순이익	396	452	220	210	215
당기순이익	17.1	17.6	12.2	10.5	10.4
비재계분순이익	-1	0	12	2	2
재계분순이익	397	452	208	208	213
매도가능금융자산평가	0	0	0	0	0
기타포괄이익	-3	-3	-3	-3	-3
포괄순이익	368	424	192	181	187
비재계분포괄이익	-1	0	11	2	2
재계분포괄이익	369	424	181	180	185

Valuation 지표	(단위: 원 배 %)				
	2021A	2022A	2023F	2024F	2025F
EPS	18,078	20,587	9,461	9,462	9,692
PER	35.6	22.2	48.4	48.4	47.3
BPS	143,429	158,595	162,635	166,677	170,949
PBR	4.5	2.9	1.4	1.3	1.3
EBITDAPS	21,360	30,705	12,777	16,351	17,322
EV/EBITDA	27.4	12.9	12.6	10.1	9.8
SPS	105,166	117,144	81,835	90,744	93,887
PSR	6.1	3.9	2.7	2.5	2.4
CFPS	23,268	30,619	15,373	16,670	17,792
DPS	5,860	5,860	5,860	5,860	5,860

재무비율	(단위: 원 배 %)				
	2021A	2022A	2023F	2024F	2025F
성장성					
매출액 증/감	-4.4	11.4	-30.1	10.9	3.5
영업이익 증/감	-54.5	49.0	-74.8	40.8	1.7
순이익 증/감	-32.5	14.3	-51.4	-4.7	2.4
수익성					
ROIC	42.1	38.0	9.8	11.8	10.9
ROA	8.7	12.2	3.0	4.1	4.1
ROE	12.6	13.6	5.9	5.7	5.7
안정성					
부채비율	45.4	31.6	32.5	33.4	34.1
순차입금비율	-40.7	-40.0	-39.2	-35.4	-32.1
이자보상비율	28.5	0.0	0.0	0.0	0.0

자료: 엔비소프트, 대신증권 Research Center

재무상태표	(단위: 십억원)				
	2021A	2022A	2023F	2024F	2025F
유동자산	2,453	2,280	2,269	2,269	2,275
현금및현금성자산	256	181	344	360	373
매출채권 및 기타채권	327	372	295	340	375
재고자산	6	7	5	6	6
기타유동자산	1,863	1,720	1,626	1,563	1,522
비유동자산	2,129	2,306	2,466	2,615	2,762
유형자산	747	919	1,067	1,193	1,302
관계기업투자지급	55	46	37	28	18
기타비유동자산	1,327	1,341	1,362	1,394	1,442
자산총계	4,582	4,586	4,735	4,884	5,037
유동부채	663	523	523	523	523
매입채무 및 기타채무	316	316	316	316	316
차입금	5	5	5	5	5
유동상채무	140	0	0	0	0
기타유동부채	202	202	202	202	202
비유동부채	767	578	638	698	758
차입금	409	220	280	340	400
잔존증권	0	0	0	0	0
기타비유동부채	358	358	358	358	358
부채총계	1,431	1,102	1,162	1,222	1,282
자본부분	3,149	3,482	3,570	3,659	3,753
자본금	11	11	11	11	11
자본잉여금	433	433	433	433	433
이익잉여금	3,071	3,404	3,493	3,582	3,676
기타보전비	-367	-367	-367	-367	-367
비재계분	2	3	3	3	3
자본총계	3,151	3,484	3,573	3,662	3,756
순차입금	-1,282	-1,393	-1,401	-1,295	-1,206

현금흐름표	(단위: 십억원)				
	2021A	2022A	2023F	2024F	2025F
영업활동 현금흐름	391	554	474	365	404
당기순이익	396	452	220	210	215
비현금항목의기감	115	220	117	156	176
감가상각비	94	115	140	161	179
외환손익	-8	-11	-11	-11	-11
지분법평가손익	0	0	0	0	0
기타	30	116	-11	7	9
자산부채의증감	35	33	161	42	57
기타현금흐름	-155	-151	-25	-42	-44
투자활동 현금흐름	-188	-142	-193	-229	-256
투자자산	-117	5	3	-1	-7
유형자산	-286	-286	-286	-286	-286
기타	215	139	91	58	37
재무활동 현금흐름	-112	-498	-109	-109	-109
단기차입금	0	0	0	0	0
사채	239	-249	0	0	0
장기차입금	60	60	60	60	60
유상증자	0	0	0	0	0
현금배당	-176	-119	-119	-119	-119
기타	-235	-190	-50	-50	-50
현금의증감	99	-183	163	17	12
기초 현금	157	364	181	344	360
기말 현금	256	181	344	360	373
NOPLAT	302	405	117	153	155
FCF	110	234	-30	27	47

[ESG 평가 등급체계]

* 한국 ESG 연구소에서 ESG 등급을 평가하여 작성한 내용입니다

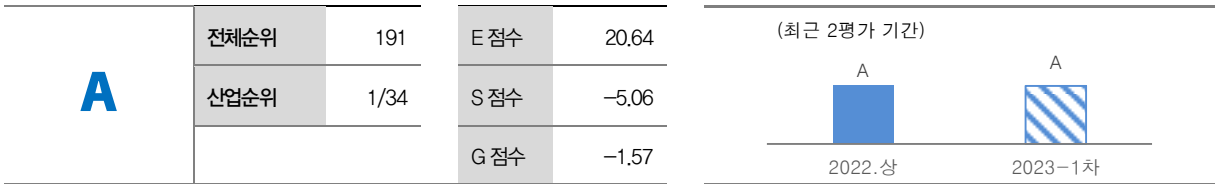
등급	구분	등급별 의미
Excellent (S)	우수	ESG 시스템이 구축되어 있으며, 관련 리스크를 관리할 뿐만 아니라 이를 기회로 포착하고 수익을 창출할 수 있음
Very Good (A+)		ESG 시스템이 구축되어 있으나, ESG 리스크 관리가 적절하지 않은 부문이 발생할 가능성이 있음. 그러나 전반적으로 ESG 이슈에 대한 관심을 가지고 지속적 개선 노력을 하고 있음
Good (A)		ESG 시스템이 구축되어 있으나, ESG 관련 일정 부문의 리스크를 지니고 있음. 그러나 ESG에 대한 사업기회 가능성 있음
Fair (B+,B)	보통	ESG 시스템이 부분적으로 구축되어 있어, 일정 수준의 ESG 리스크를 지니고 있음
Laggard (C)	미흡	ESG 리스크를 지니고 있으며, ESG 이슈가 기업의 수익성에 영향을 미칠 가능성이 존재함
Poor (D)		이해관계자 관리가 미흡하며 관련 내용의 정보공개가 필요함 ESG 리스크 관리 수준이 평균 이하로, ESG 이슈로 인하여 기업의 중장기 수익성에 중대한 영향을 미칠 가능성이 있음

엔씨소프트

통합 ESG 등급

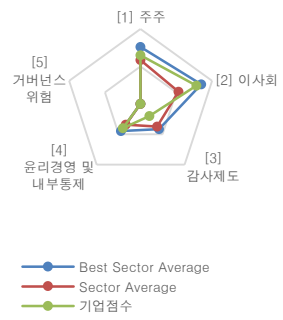
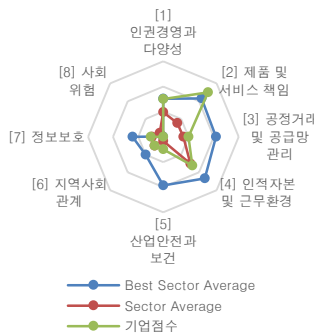
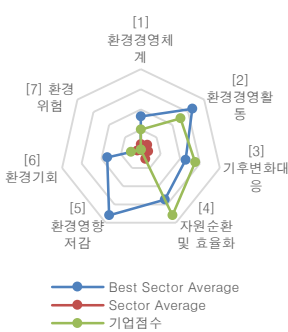
직전 대비 변동

최근 2평가 기간



영역별 대분류 평가 결과

환경 (Environmental)		사회 (Social)		지배구조 (Governance)	
환경 대분류	평가기업 수준	사회 대분류	평가기업 수준	지배구조 대분류	평가기업 수준
환경경영체계	■■■	인권경영과 다양성	■■■	주주	■■■
환경경영활동	■■■	제품 및 서비스 책임	■■■■■	이사회	■■■
기후변화대응	■■■	공정거래 및 공급망 관리	■■■	감사제도	■
자원순환 및 효율화	■■■	인적자본 및 근무환경	■■■	윤리경영 및 내부통제	■■■
환경영향 저감	■	산업안전과 보건	■	거버넌스 위험	■■■■■
환경기회	■■■	지역사회 관계	■■■		
환경 위험	■■■■■	정보보호	■■■		
		사회 위험	■■■■■		



* 영역별 대분류 평가기업 수준은 한국 ESG 연구소 평가 커버리지 내 상대적인 수준을 평가한 것으로 절대적인 수치가 아님.
 * 환경/사회/거버넌스 위험은 0에 가까울수록 리스크가 낮음

해당 ESG 등급 및 평가는 한국ESG연구소 고유의 평가모델에 기반한 것으로서 객관적으로 정확하고 신뢰할 수 있다고 판단한 기업 제시자료 및 공식자료 등에 근거하고 있습니다. 본 ESG 정보는 무엇보다 기업 및 주주 가치 분석 등 투자 목적으로 작성되지 않았으며 그 정확성, 완전성, 적시성, 상업성에 적합한지 여부 등을 보장하지 않습니다. 따라서 정보의 오류, 사기 및 허위, 미제공 등과 관련한 어떠한 형태의 책임도 부담하지 않으므로 본 자료를 이용하시는 경우 이와 관련한 투자의 최종 결정은 이용자의 판단으로 하며 그 활용으로 인한 모든 위험도 자신이 부담한다는 점을 명확히 합니다. 또한, 한국ESG연구소에서 작성한 발간물에 수록된 모든 정보의 지적재산권은 한국ESG연구소의 소유입니다. 따라서 대산경제연구소의 사전 서면 동의 없이 복제, 배포, 전송, 데이터 등 자료의 인용, 변형 또는 그러한 목적으로 사용 또는 보유하는 것 등을 엄격하게 금지합니다.

[Compliance Notice]

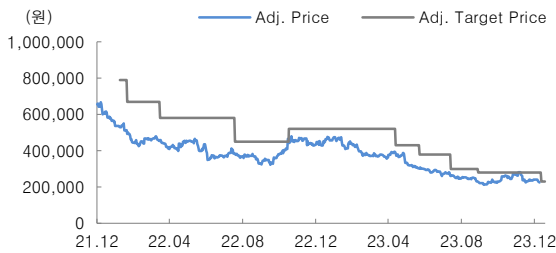
금융투자업규정 4-20조 1항5호사목에 따라 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없으며, 당사의 금융투자분석사는 자료작성일 현재 본 자료에 관련하여 재산적 이해관계가 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 당사의 금융투자분석사는 본 자료의 작성과 관련하여 외부 부당한 압력이나 간섭을 받지 않고 본인의 의견을 정확하게 반영하였습니다.

(담당자:이재은)

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 Research Center의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.

[투자의견 및 목표주가 변경 내용]

엔씨소프트(036570) 투자의견 및 목표주가 변경 내용



제시일자	24.01.08	23.12.25	23.12.02	23.11.10	23.09.25	23.08.10
투자의견	Marketperform	Buy	Marketperform	Marketperform	Buy	Buy
목표주가	230,000	280,000	280,000	280,000	280,000	300,000
과다율(평균%)		(15.97)	(9.77)	(6.68)	(16.48)	(16.78)
과다율(최대/최소%)		(13.75)	(19.82)	0.36	(5.54)	(12.17)
제시일자	23.06.19	23.05.10	23.02.10	23.01.15	22.12.19	22.11.13
투자의견	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy
목표주가	380,000	430,000	520,000	520,000	520,000	520,000
과다율(평균%)	(24.72)	(20.62)	(18.47)	(12.66)	(13.53)	(12.26)
과다율(최대/최소%)	(18.82)	(9.65)	(7.79)	(7.79)	(7.79)	(7.79)
제시일자	22.11.05	22.08.15	22.05.16	22.04.12	22.02.16	22.02.04
투자의견	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy	Buy
목표주가	450,000	450,000	580,000	580,000	670,000	790,000
과다율(평균%)	(18.36)	(19.43)	(29.66)	(26.59)	(31.42)	(33.02)
과다율(최대/최소%)	3.33	(10.11)	(19.74)	(20.95)	(25.22)	(30.38)
제시일자						
투자의견						
목표주가						
과다율(평균%)						
과다율(최대/최소%)						

투자의견 비율공시 및 투자등급관련사항(기준일자:20240102)

구분	Buy(매수)	Marketperform(중립)	Underperform(매도)
비율	91.0%	9.0%	0.0%

산업 투자의견

- Overweight(비중확대)
 - : 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 초과 상승 예상
- Neutral(중립)
 - : 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률과 유사한 수준 예상
- Underweigh(비중축소)
 - : 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 하회 예상

기업 투자의견

- Buy(매수)
 - : 향후 6개월간 시장수익률 대비 10%p 이상 추가 상승 예상
- Marketperform(시장수익률)
 - : 향후 6개월간 시장수익률 대비 -10%p~10%p 추가 변동 예상
- Underperform(시장수익률 하회)
 - : 향후 6개월간 시장수익률 대비 10%p 이상 추가 하락 예상