

2025. 8. 8



▲ 인터넷/게임

Analyst **이효진**
02. 6454-4864
hyojinlee@meritz.co.kr

Hold (20거래일 평균종가 대비 상승 여력 기준)

적정주가 (12개월) **60,000 원**

현재주가 (8.7) **61,900 원**

상승여력 **-3.1%**

KOSPI	3,227.68pt
시가총액	53,205억원
발행주식수	8,595만주
유통주식비율	36.69%
외국인비중	27.44%
52주 최고/최저가	69,400원/37,500원
평균거래대금	160.8억원

주요주주(%)			
방준혁 외 12인			24.33
HAN RIVER INVESTMENT PTE. LTD.			17.52
CJ ENM			16.78
주가상승률(%)			
	1개월	6개월	12개월
절대주가	0.3	39.1	-5.5
상대주가	-4.9	8.7	-24.8

주가그래프



(십억원)	매출액	영업이익	순이익 (지배주주)	EPS (원) (지배주주)	증감률 (%)	BPS (원)	PER (배)	PBR (배)	EV/EBITDA (배)	ROE (%)	부채비율 (%)
2023	2,502.1	-68.5	-255.7	-2,975	-68.8	57,933	-19.5	1.0	54.9	-4.9	55.9
2024	2,663.8	215.6	25.6	298	-110.0	63,011	173.3	0.8	14.9	0.5	49.4
2025E	2,656.0	263.8	40.4	470	57.7	66,253	131.6	0.9	15.2	0.7	51.3
2026E	2,635.4	195.8	8.6	100	-78.7	66,543	617.8	0.9	19.2	0.2	51.3
2027E	2,518.3	219.3	44.8	521	420.5	67,386	118.7	0.9	17.0	0.8	42.1

넷마블 251270

단기 주가는 <뱀피르> 성과가 결정

- ✓ 2분기 연결 영업이익은 1,011억원으로 당사 추정치 10% 상회
- ✓ 5월 출시된 <세븐나이츠 리버스> 2분기 기여 1천억원에 육박. 국내 출시 집중
- ✓ 마케팅 효율 높은 국내 출시의 재무적 성과 긍정적이나 밸류에이션이 이를 상쇄
- ✓ King은 AI 대체를 통해 기존작 비용 효율 높이는 중. 지속적인 모바일 신작 출시로 기존작 상쇄분을 막는 방식은 투자 우선순위가 되기 어렵다고 판단. Hold 유지

2Q25 Review: 예상대로 호실적

넷마블의 2분기 연결 매출 및 영업이익은 각각 7,176억원(-8.2% YoY)과 1,011억원(-9.1% YoY)으로 기대치를 10% 상회했다. <세븐나이츠 리버스>가 크게 기여(1천억원)하며 QoQ 성장했다. 동사는 국내 마케팅으로 한정하며 높은 마케팅 효율을 기록했다. 8월 26일 예정인 <뱀피르> 또한 국내만 출시된다. <세븐나이츠 리버스> 하반기 지역 확대를 예상하나 과거 <세븐나이츠 키우기>와 유사한 매출 패턴을 그리는 것을 볼 때 권역 추가에 따른 재무적 성과는 제한적으로 예상된다. 매출은 추정과 유사했으나 감가상각비(YoY -100억), 기타 비용이 예상보다 작았다. 지급수수료+마케팅비는 예상 수준이었다. 세전이익은 하이브 PRS 수익으로 크게 증가했다. 연말까지 매도를 통한 수익 확정, 이에 따른 세금 납부를 가정했다.

산업의 변화, 그리고 넷마블의 선택

2024년 게임 산업은 신작보다는 기존작의 업데이트를 통해 복귀 유저의 리텐션을 높이는 데 집중했다. 1년이 지났고 이용자의 피로도가 높아진 상황에서 동사의 신규 모바일 MMORPG들은 높은 성과를 내고 있다. 턴오버가 잦고 높은 밸류에이션을 적용하기 어려운 지역(한국, 상반기 +17%p 증가)/장르/플랫폼 비중이 압도적으로 높아졌다. <캔디 크러시 사가> 개발사 King은 레벨 생성 작업을 AI로 대체하며 80%에 달하는 대규모 감원을 단행했다. 기존 게임의 유지 비용 감소를 통해 해외 업체들은 이익률이 대폭 개선되는 모습을 보이는 속에서 지속적으로 신작을 출시하며 기존작 감소를 방어하는 방식은 투자의 우선순위가 되기 어렵다고 판단한다.

<몬길>, <7대죄 오리진>과 같은 대형 신작은 9월 도쿄게임쇼를 통해 반응도 체크 후 2026년 출시를 가정했다. <뱀피르>와 같은 중형급 신작 성과가 상반기 대비 어떠한지에 따라 하반기 주가가 결정되는, 2024년과 유사한 패턴을 예상한다.

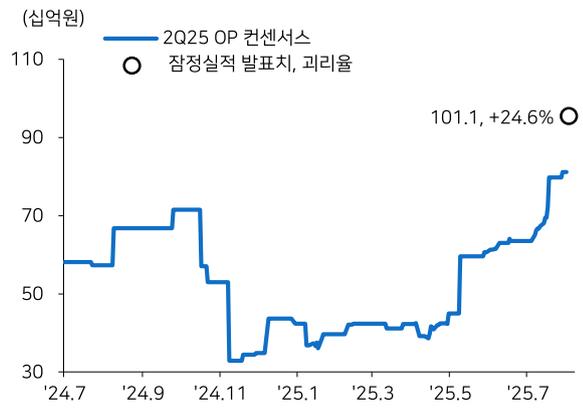
(십억원)	2Q25P	2Q24	(% YoY)	1Q25	(% QoQ)	당사 예상치	(% diff.)	컨센서스	(% diff.)
매출액	717.6	782.1	-8.2	623.9	15.0	714.3	0.5	718.4	-0.1
영업이익	101.1	111.2	-9.1	49.7	103.4	89.3	13.3	81.2	24.6
세전이익	189.9	217.4	-12.6	97.6	94.6	122.5	55.0	94.2	101.7
지배주주 순이익	160.3	169.5	-5.4	75.6	112.0	109.1	46.9	72.3	121.7
영업이익률(%)	14.1	14.2		8.0		12.5		11.3	
세전이익률(%)	26.5	27.8		15.6		17.1		13.1	
순이익률(%)	22.3	21.7		12.1		15.3		10.1	

자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

(십억원)	2025E	2024	(% YoY)	기존 추정치	(%diff)	컨센서스	(% diff.)
매출액	2,656.0	2,663.8	-0.3	2,642.4	0.5	2,829.9	-6.1
영업이익	263.8	215.6	22.4	238.0	10.9	301.8	-12.6
세전이익	174.5	76.3	128.7	136.3	28.0	348.1	-49.9
지배주주 순이익	40.4	25.6	57.7	54.3	-25.6	249.3	-83.8
영업이익률(%)	9.9	8.1		9.0		10.7	
세전이익률(%)	6.6	2.9		5.2		12.3	
순이익률(%)	1.5	1.0		2.1		8.8	

자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림1 2Q25P 영업이익, 컨센서스 25% 상회



자료: Quantwise, 메리츠증권 리서치센터

그림2 2025E 영업이익, 컨센서스 13% 하회 전망



자료: Quantwise, 메리츠증권 리서치센터

표3 넷마블 지역별 매출 비중(소셜 카지노/그 외 구분): 24년말 대비 1H25 한국 비중 17%p 증가

	2020	2021	2022	2023	2024	1Q25	2Q25
합계	2,484.8	2,506.9	2,673.4	2,502.1	2,663.8	623.9	717.6
한국	692	663	421	421	546	112	244
북미/유럽 (소셜카지노 제외)	690	1,046	898	720	763	177	152
아시아	484	512	453	400	407	100	93
기타	148	119	154	176	180	37	43
스핀엑스 (소셜카지노)		167	746	785	767	197	186
3종		139	641	639	607	153	144
3종 외		28	105	146	160	44	41
YoY		1%	7%	-6%	6%	7%	-8%
한국		-4%	-36%	0%	30%	13%	30%
북미/유럽 (소셜카지노 제외)		52%	-14%	-20%	6%	5%	-19%
아시아		6%	-11%	-12%	2%	14%	-25%
기타		-20%	29%	14%	2%	-9%	-21%
스핀엑스 (소셜카지노)				5%	-2%	0%	-2%
3종				0%	-5%	-5%	-4%
3종 외				38%	10%	22%	5%
비중							
한국	28%	26%	16%	17%	21%	18%	34%
북미/유럽 (소셜카지노 제외)	28%	42%	34%	29%	29%	28%	21%
아시아	19%	20%	17%	16%	15%	16%	13%
기타	6%	5%	6%	7%	7%	6%	6%
스핀엑스 (소셜카지노)		7%	28%	31%	29%	32%	26%

자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

표4 넷마블 장르별 매출 비중

	2020	2021	2022	2023	2024	1Q25	2Q25
합계	2,484.8	2,506.9	2,673.4	2,502.1	2,663.8	623.9	717.6
RPG	1,587	1,495	1,170	1,115	1,396	312	431
캐주얼	626	560	523	352	286	65	51
소셜카지노 (4Q21 인수)		167	746	785	767	197	186
용역 등 기타매출	272.3	285.1	233.7	250.5	215.0	50	50
YoY							
RPG		-6%	-22%	-5%	25%	27%	-8%
캐주얼		-10%	-7%	-33%	-19%	-16%	-32%
소셜카지노			348%	5%	-2%	0%	-2%
용역 등 기타매출		5%	-18%	7%	-14%	-22%	7%
Total		1%	7%	-6%	6%	7%	-8%
비중							
RPG	64%	60%	44%	45%	52%	50%	60%
캐주얼	25%	22%	20%	14%	11%	10%	7%
소셜카지노	0%	7%	28%	31%	29%	32%	26%
용역 등 기타매출	11%	11%	9%	10%	8%	8%	7%

자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

표5 관계사 하이브, 코웨이 효과 반영된 넷마블 실적

	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	25.8.7
하이브 증가(원)	202,500	168,800	193,400	235,500	309,000	277,500
추가 상승률 QoQ		-16.6%	14.6%	21.8%	31.2%	-10.2%
(십억원)						
코웨이 매출액	1,082.3	1,100.3	1,125.7	1,174.9	1218.1	
코웨이 영업이익	211.2	207.1	183.4	211.2	233.1	
코웨이 당기순이익	154.2	179.5	104.1	138.8	165.0	
(십억원)						
넷마블 영업이익	111.2	65.5	35.2	49.7	101.1	
넷마블 세전이익	217.4	42.2	-184.1	97.6	189.9	
넷마블 당기순이익	162.3	20.6	-169.8	80.2	160.2	

주: 2Q25 코웨이 실적은 컨센서스 기준
 자료: Quantiwise, 메리츠증권 리서치센터

표6 넷마블 게임 출시 일정

출시 시기	게임명	플랫폼	개발사	형태
23.04.19	모두의 마블2: 메타월드	PC, 모바일	넷마블엔투 (87.66%)	자회사개발
23.07.26	신의 탑: 새로운 세계	모바일	넷마블엔투 (87.66%)	자회사개발
23.08.09	그랜드크로스: 에이지 오브 타이탄	PC, 모바일	넷마블에프앤씨 (79.71%)	자회사개발
23.09.06	세븐나이트 키우기	모바일	넷마블넥서스(99.93%)	자회사개발
24.04.24	아스달 연대기: 세 개의 세력	PC, 모바일	넷마블에프앤씨 (79.71%)	자회사개발
24.05.08	나 혼자만 레벨업: 어라이즈	PC, 모바일	넷마블네오 (78.5%)	자회사개발
24.05.29	레이븐2	PC, 모바일	넷마블몬스터(75.67%)	자회사개발
24.08.13	일곱개의 대죄 키우기	모바일	넷마블에프앤씨 (79.71%)	자회사개발
24.11.20	레이븐2 대만/홍콩/마카오	PC, 모바일	넷마블몬스터(75.67%)	자회사개발
24.11.27	킹 아서: 레전드 라이즈	PC, 모바일	카밤, 구로발게임즈 (100%)	자회사개발
25.03.20	RF 온라인 넥스트(한국)	PC, 모바일	넷마블엔투 (87.66%)	자회사개발
25.05.15	세븐나이트 리버스(한국)	PC, 모바일	넷마블넥서스(99.93%)	자회사개발
25.05.21	왕좌의 게임: 킹스로드(서구권)	PC, 모바일	넷마블네오 (78.5%)	자회사개발
25.08.26	뱀피르(한국)	PC, 모바일	넷마블네오 (78.5%)	자회사개발
3Q25	킹 오브 파이터 AFK(글로벌)	모바일	넷마블네오 (78.5%)	자회사개발
	세븐나이트 리버스 (글로벌)	PC, 모바일	넷마블넥서스(99.93%)	자회사개발
4Q25	스톤에이지: 펫월드	모바일	넷마블엔투 (87.66%)	자회사개발
	나 혼자만 레벨업: 오버드라이브	PC(스팀), 콘솔	넷마블네오 (78.5%)	자회사개발
2026 이후	프로젝트 SOL	PC, 모바일	알트나인	자회사개발
	일곱개의 대죄: Origin	PC, 모바일, 콘솔	넷마블에프앤씨 (79.71%)	자회사개발
	나 혼자만 레벨업: 카르마	PC, 모바일	넷마블네오 (78.5%)	자회사개발
	몬길: 스타 다이브	PC, 모바일	넷마블몬스터(75.67%)	자회사개발
	프로젝트 EVILBANE	미정	넷마블몬스터(75.67%)	자회사개발

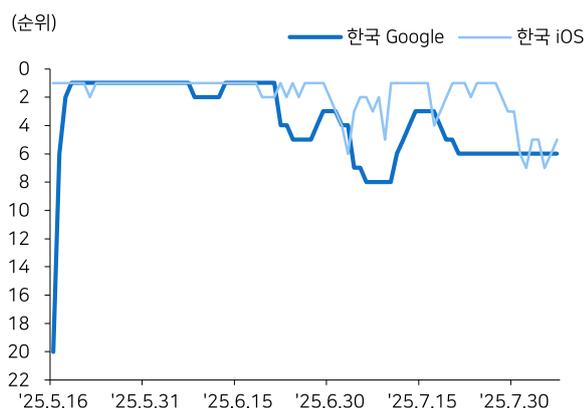
자료: 상기 출시 일정은 넷마블의 라인업을 참조하여 당사 실적에 반영 기준의 추정 출시일

표7 넷마블 실적 전망

(십억원)	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25P	3Q25E	4Q25E	2023	2024	2025E	2026E
매출	585.4	782.1	647.3	649.0	623.9	717.6	652.1	662.4	2,502.1	2,663.8	2,656.0	2,635.4
모바일게임	522.9	736.9	599.7	599.8	575.6	668.4	601.6	609.8	2,256.1	2,459.3	2,455.4	2,437.8
기타	62.5	45.2	47.6	49.2	48.3	49.2	50.5	52.6	245.9	204.5	200.6	197.5
% YoY												
매출	-2.9	29.6	2.7	-2.5	6.6	-8.2	0.7	2.1	-6.4	6.5	-0.3	-0.8
모바일게임	-3.8	33.5	4.5	2.3	10.1	-9.3	0.3	1.7	-9.4	9.0	-0.2	-0.7
기타	5.9	-12.1	-15.7	-37.7	-22.8	8.8	6.1	7.0	33.2	-16.8	-1.9	-1.5
영업비용	581.7	670.9	581.8	613.8	574.2	616.5	574.2	627.4	2,570.5	2,448.2	2,392.2	2,439.6
% to sales	99.4	85.8	89.9	94.6	92.0	85.9	88.0	94.7	102.7	91.9	90.1	92.6
% YoY	-7.8	4.7	-10.8	-5.1	-1.3	-8.1	-1.3	2.2	-7.6	-4.8	-2.3	2.0
지급수수료	248.5	290.3	248.8	264.2	243.6	266.9	250.7	291.2	1,099.3	1,051.7	1,052.5	1,107.2
인건비	178.3	181.1	179.0	178.5	171.8	174.9	174.9	177.4	743.0	716.8	699.0	702.6
마케팅비	101.5	143.6	104.6	120.5	114.2	135.4	109.6	118.8	486.8	470.3	478.1	485.0
감가상각비	39.0	39.8	37.3	38.2	31.9	29.9	28.5	28.5	185.4	154.4	118.8	102.1
기타	14.4	16.0	12.2	12.4	12.7	9.4	10.4	11.4	56.0	55.0	43.9	42.7
영업이익	3.7	111.2	65.5	35.2	49.7	101.1	78.0	35.1	-68.5	215.6	263.8	195.8
% YoY	흑전	흑전	흑전	87.0	1,246.1	-9.1	19.0	-0.5	적지	흑전	22.4	-25.8
영업이익률(%)	0.6	14.2	10.1	5.4	8.0	14.1	12.0	5.3	-2.7	8.1	9.9	7.4
세전이익	0.9	217.4	42.2	-184.1	97.6	189.9	71.3	-184.3	-158.6	76.3	174.5	78.7
% YoY	흑전	흑전	흑전	적지	11,136.7	-12.6	69.0	적지	적지	흑전	128.7	-54.9
지배주주순이익	-0.4	169.5	22.4	-165.9	75.6	160.3	51.5	-247.0	-255.7	25.6	40.4	8.6
% YoY	적지	흑전	흑전	적지	흑전	-5.4	129.7	적지	적지	흑전	57.7	-78.7

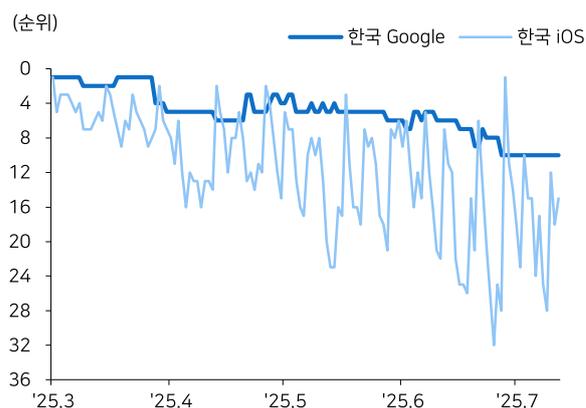
자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림3 <세븐나이트 리버스> 국내 매출 순위



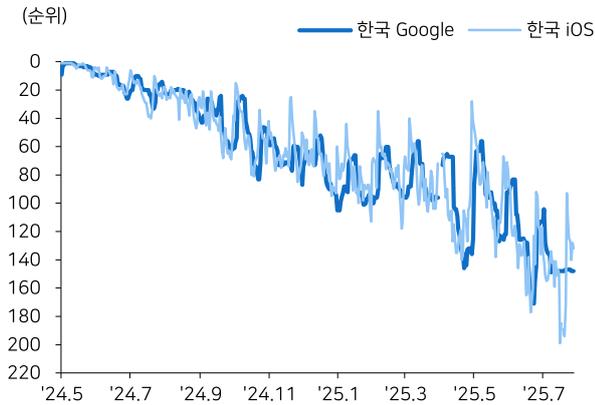
자료: data.ai, 메리츠증권 리서치센터

그림4 <RF 온라인 넥스트> 국내 매출 순위



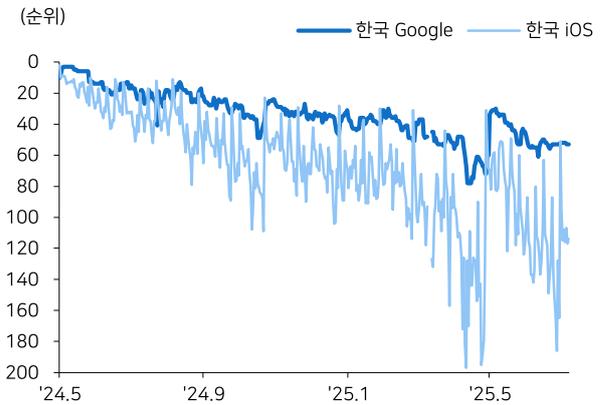
자료: data.ai, 메리츠증권 리서치센터

그림5 <나혼자만 레벨업: 어라이즈> 국내 매출 순위



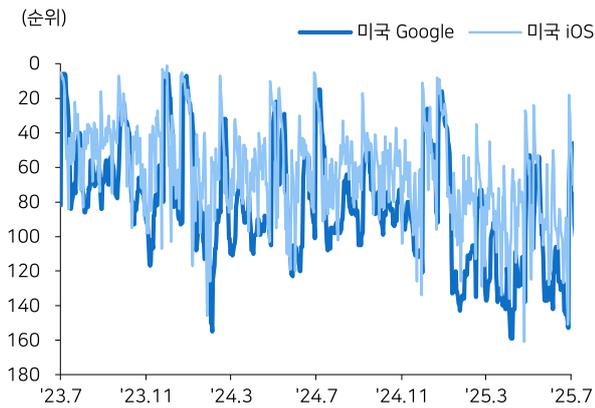
자료: data.ai, 메리츠증권 리서치센터

그림6 <레이븐2> 국내 매출 순위



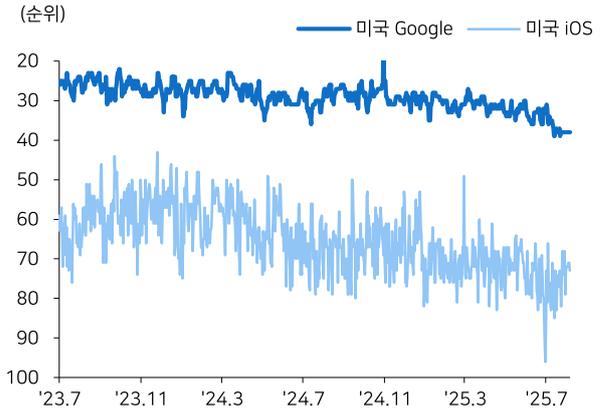
자료: data.ai, 메리츠증권 리서치센터

그림7 <MARVEL: Contest of Champions> 미국 매출 순위



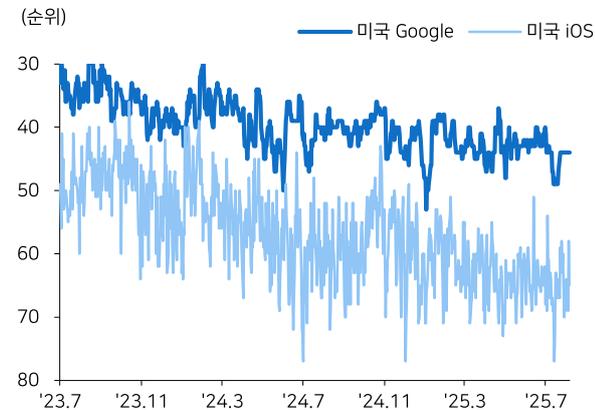
자료: data.ai, 메리츠증권 리서치센터

그림8 <Lotsa Slots> 미국 매출 순위



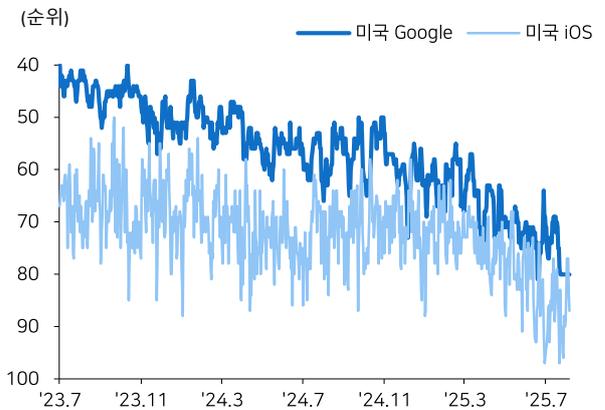
자료: data.ai, 메리츠증권 리서치센터

그림9 <Cash Frenzy> 미국 매출 순위



자료: data.ai, 메리츠증권 리서치센터

그림10 <Jackpot World> 미국 매출 순위



자료: data.ai, 메리츠증권 리서치센터

넷마블 (251270)

Income Statement

(십억원)	2023	2024	2025E	2026E	2027E
매출액	2,502.1	2,663.8	2,656.0	2,635.4	2,518.3
매출액증가율(%)	-6.4	6.5	-0.3	-0.8	-4.4
매출원가	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
매출총이익	2,502.1	2,663.8	2,656.0	2,635.4	2,518.3
판매관리비	2,570.5	2,448.2	2,392.2	2,439.6	2,299.0
영업이익	-68.5	215.6	263.8	195.8	219.3
영업이익률(%)	-2.7	8.1	9.9	7.4	8.7
금융손익	-188.8	-115.4	-2.8	-113.7	-126.6
중속/관계기업손익	112.9	108.7	128.8	135.3	142.0
기타영업외손익	-14.2	-132.7	-215.9	-138.6	-92.7
세전계속사업이익	-158.6	76.3	174.5	78.7	142.0
법인세비용	145.3	73.1	135.2	71.3	128.6
당기순이익	-303.9	3.2	39.2	7.4	13.4
지배주주지분 순이익	-255.7	25.6	40.4	8.6	44.8

Statement of Cash Flow

(십억원)	2023	2024	2025E	2026E	2027E
영업활동 현금흐름	-98.1	287.7	368.7	103.3	69.2
당기순이익(손실)	-303.9	3.2	39.2	7.4	13.4
유형자산상각비	56.5	53.5	47.0	40.4	33.8
무형자산상각비	128.9	100.9	71.7	61.7	53.7
운전자본의 증감	-121.0	-34.8	210.7	-6.3	-31.6
투자활동 현금흐름	465.6	36.7	-100.9	-29.7	394.9
유형자산의 증가(CAPEX)	-36.2	-17.3	-50.0	-50.0	-50.0
투자자산의 감소(증가)	676.6	189.4	7.1	19.0	307.7
재무활동 현금흐름	-480.9	-220.7	-165.2	-34.2	-534.2
차입금의 증감	-736.4	-148.4	-131.1	0.0	-500.0
자본의 증가	-847.5	4.9	0.0	0.0	0.0
현금의 증가(감소)	-72.7	147.5	102.6	39.4	-70.1
기초현금	503.0	430.3	577.9	680.4	719.8
기말현금	430.3	577.9	680.4	719.8	649.7

Balance Sheet

(십억원)	2023	2024	2025E	2026E	2027E
유동자산	905.8	1,114.8	1,301.9	1,336.5	1,279.7
현금및현금성자산	430.3	577.9	680.4	719.8	649.7
매출채권	254.6	277.3	301.9	299.6	326.2
재고자산	2.7	2.1	2.1	2.1	2.0
비유동자산	7,010.1	7,062.3	6,986.4	6,915.2	6,440.1
유형자산	344.4	339.8	342.7	352.3	368.6
무형자산	3,228.8	3,245.2	3,173.5	3,111.7	2,928.0
투자자산	3,008.8	2,928.1	2,921.0	2,902.0	2,594.4
자산총계	7,915.9	8,177.1	8,288.2	8,251.8	7,719.8
유동부채	1,939.8	1,348.2	1,455.2	1,447.8	1,139.5
매입채무	32.2	27.9	27.8	27.6	26.3
단기차입금	1,311.4	505.0	505.0	505.0	205.0
유동성장기부채	86.3	131.1	0.0	0.0	0.0
비유동부채	897.1	1,355.0	1,354.1	1,351.8	1,148.9
사채	0.0	399.2	399.2	399.2	199.2
장기차입금	371.6	597.9	597.9	597.9	597.9
부채총계	2,836.8	2,703.2	2,809.3	2,799.6	2,288.4
자본금	8.6	8.6	8.6	8.6	8.6
자본잉여금	3,050.0	3,054.8	3,054.8	3,054.8	3,054.8
기타포괄이익누계액	422.4	776.9	776.9	776.9	776.9
이익잉여금	1,128.5	1,145.5	1,424.2	1,449.1	1,521.5
비지배주주지분	99.5	57.8	-215.8	-267.5	-360.7
자본총계	5,079.0	5,473.9	5,478.9	5,452.2	5,431.4

Key Financial Data

	2023	2024	2025E	2026E	2027E
주당데이터(원)					
SPS	29,109	30,991	30,901	30,660	29,298
EPS(지배주주)	-2,975	298	470	100	521
CFPS	1,587	4,482	4,287	2,898	2,942
EBITDAPS	1,361	4,305	4,451	3,466	3,569
BPS	57,933	63,011	66,253	66,543	67,386
DPS	0	417	417	417	417
배당수익률(%)	0.0	0.8	0.7	0.7	0.7
Valuation(Multiple)					
PER	-19.5	173.3	131.6	617.8	118.7
PCR	36.6	11.5	14.4	21.4	21.0
PSR	2.0	1.7	2.0	2.0	2.1
PBR	1.0	0.8	0.9	0.9	0.9
EBITDA(십억원)	117.0	370.0	382.6	297.9	306.8
EV/EBITDA	54.9	14.9	15.2	19.2	17.0
Key Financial Ratio(%)					
자기자본이익률(ROE)	-4.9	0.5	0.7	0.2	0.8
EBITDA 이익률	4.7	13.9	14.4	11.3	12.2
부채비율	55.9	49.4	51.3	51.3	42.1
금융비용부담률	5.9	4.0	3.7	3.6	3.2
이자보상배율(x)	-0.5	2.0	2.7	2.1	2.7
매출채권회전율(x)	11.3	10.0	9.2	8.8	8.0
재고자산회전율(x)	900.4	1,100.6	1,255.4	1,252.3	1,228.6

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 추천 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 하시기를 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 (2023년 8월 4일부터 기준 변경 시행)

기업	향후 12개월간 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 추천종목의 예상 목표수익률을 의미
추천기준일 직전 1개월간 종가대비 3등급	<p>Buy 추천기준일 직전 1개월(20 거래일)간 평균종가대비 +20% 이상</p> <p>Hold 추천기준일 직전 1개월(20 거래일)간 평균종가대비 -20% 이상 ~ +20% 미만</p> <p>Sell 추천기준일 직전 1개월(20 거래일)간 평균종가대비 -20% 미만</p>
산업	시가총액기준 산업별 시장비중 대비 보유비중의 변화를 추천
추천기준일 시장지수대비 3등급	<p>Overweight (비중확대)</p> <p>Neutral (중립)</p> <p>Underweight (비중축소)</p>

투자의견 비율

투자의견	비율
매수	89.1%
중립	10.3%
매도	0.6%

2025년 6월 30일 기준으로 최근 1년간 금융투자상품에 대하여 공표한 최근일 투자등급의 비율

넷마블 (251270) 투자등급변경 내용

* 적정주가 대상시점 1년이며, 투자등급변경 그래프는 수정주가로 작성됨

