2021년 11월 11일

기업분석 | 인터넷/게임

게임빌 (063080)

NFT, 메타버스 종합 플랫폼 업체로의 도약. 가치 재평가

Analyst
성종화
02 3779 8807
jhsung@ebestsec.co.kr

Buy (reinitiate)

목표주가	184,000 원
현재주가	136,000 원

컨센서스 대비

상회	부합	하회

Stock Data

KOSDAQ (11/10)		987.75pt
시가총액		8,969 억원
발행주식수		6,595 천주
52 주 최고가/최저가		136,000 / 31,050 원
90 일 일평균거래대금		302.65 억원
외국인 지분율		5.2%
배당수익률(21.12E)		0.0%
BPS(21.12E)		46,851 원
KOSDAQ 대비 상대수익률	1 개월	157.4%
	6 개월	233.4%
	12 개월	267.1%
주주구성	송병준 외 6 인	36.0%
	자사주	2.5%

Stock Price

3Q21 Review: 자체 영업손익 QoQ 적자 악화, 연결 영업이익 QoQ 급증

3Q21 실적은 자체 영업실적(관계기업투자손익 제외)은 매출 228억원(qoq -14.3%), 영업이익 -15억원(qoq 적자악화)으로서 전분기 대비 부진했으나, 컴투스 및 코인원 관련 관계기업투자손익 급증으로 연결 영업실적은 매출 459억원(qoq 55.0%), 영업이익 216억원(qoq 643.5%)으로서 전분기 대비 대폭 개선되었다. 다만, 컴투스 관련 관계기업투자손익 중 상당부분은 일회성이라는 점은 감안해야 한다. 컴투스 순이익에는 위지윅스튜디오 연결종속회사 편입으로 400억원에 달하는 대규모 일회성 평가이익이 포함되어 있다. 즉, 3Q21 실적은 자체 영업실적도 부진했을 뿐만 아니라 연결 영업실적도 컴투스 관계기업투자손익 중 일회성 이익을 제거하면 사실상 부진한 것이었다.

실적보단 자체적인 NFT 게임, NFT 거래소 및 자회사 컴투스의 NFT 게임, 메타버스(컴투버스) 플랫폼 등 차세대 신사업의 막강한 잠재력 주목

게임빌은 사명을 게임빌홀딩스로 변경하며 자회사 컴투스, 컴투스플랫폼, 컴투스플러스 등을 통해 블록체인(NFT), 메타버스 기반의 종합 컨텐츠 및 플랫폼 사업 그룹으로 도약하는 원대한 발걸음을 내딛고 있는 중이다.

게임빌은 자체적으로 NFT 게임 개발 및 서비스를 진행할 예정이고, NFT 기반 디지털자산 거래소 사업도 추진할 예정이다. 게임빌은 2022년 NFT 게임을 3종 이상 선보일 예정인데 우선 크로매틱소울:AFK 레이드(1Q22), Project MR(2Q22), 게임빌 프로야구 NFT 버전(3Q22) 등 3종을 공개했다. 동사는 빠르면 올해말 늦어도 1Q22에는 자체 토큰 C2X(가칭)를 발행할 예정인데 자체 토큰과 동사와 컴투스의 글로벌 게임 유통 플랫폼인 하이브(Hive)를 결합해 독자적인 글로벌 NFT 게임 생태계를 구축할 계획이다. 그리고, 1Q22 K-Pop 아이돌 중심의 NFT 기반 디지털자산 거래소를 오픈할 예정이다. NFT 거래소는 시작은 K-Pop 아이돌 관련 아이템(공연 영상, 화보, 팬아트 등)으로 시작하나 순차적으로 드라마, 영화 등 K-콘텐츠 및 게임으로 확장하고 하이브(Hive)와 통합할 예정이다. 아울러 코인원과 로그인 연동, 채널링 등 협력을 통해 서비스를 강화할 예정이며 구매한 NFT 자산들은 향후 메타버스와 연계될 수 있도록 할 예정이다.

컴투스도 게임빌도 신작모멘텀보다 더 큰 NFT, 메타버스 모멘텀. Multiple DC 이유 없다. 오히려 프리미엄을 받아야 합당

참고로 21.06.29 자료를 끝으로 커버리지에서 제외했었는데 NFT, 메타버스 사업의 경쟁력 우위와 막강한 잠재력을 감안하여 본자료를 통해 목표주가 184,000원, 투자의견 Buy로 커버리지를 재개한다.

참고로 21.06.29 자료에서 목표주가는 48,000원이었는데 이는 2022E, 2023E 지배주주 EPS 대비 PER가 각각 7.2배, 5.5배 수준으로서 주요 게임 대장주의 20배 중반, 10배 후반 수준에 비해 턱없이 낮은 수준이었다. 이는 컴투스 지분가치에도 불구하고 자체 영업실적이 워낙 부진하고 신작모멘텀도 열위임에 따른 Discount였다.

그러나, NFT, 메타버스 관련 막강한 잠재력과 경쟁력 감안 시 이제는 Multiple DC는 해소되어야 하며 오히려 프리미엄을 받아야 한다고 판단한다. 목표주가 184,000원은 2022E, 2023E 지배주주 EPS 대비 PER를 주요 게임 대장주 목표주가 산출 PER와 유사한 수준인 28.6배, 19.6배 수준을 적용하여 산출한 것이다.

향후 신작 론칭일정

표1 향후 신작 론칭일정 정리

게임	장르	자체개발/ 퍼블리싱	론칭일정	비고
아르카나 택틱스	RPG (랜덤 디팬스 RPG)	퍼블리싱 (티키타카 스튜디오)	1Q21(3/9) 일본 포함 글로벌 론칭	- 흥행 성과 미미
Project CARS GO	Sports (레이싱)	퍼블리싱 (슬라이틀리 매드 스튜디오)	1Q21(3/24) 글로벌 론칭	- 흥행성과 미미 (핵심 타겟 시장인 북미/유럽 시장 또한 흥행성과 미미)
로엠	RPG (횡스크롤 싱글 RPG)	퍼블리싱 (어비스)	2Q21(5/11) 글로벌 론칭	- 흥행성과 미미
크로매틱소울: AFK 레이드	RPG (방치형 RPG) / NFT 게임	자체개발	**1Q22 글로벌 론칭 예정**	- Project C → [크로메틱소울: AFK 레이드]로 명칭 확정 - 4Q21 론칭 예정이었으나 NFT 게임(블록체인 기반 토큰 이코노미, 아이템 NFT로 거래 가능)으로 스위칭하며 론칭일정 1Q22로 조정 **- 2022년 NFT 신작 3종 이상. 공개한 3종 중 1st 론칭 일정**
Project MR	캐주얼 / NFT 게임	자체개발	**2Q22 글로벌 론칭 예정**	- 캐주얼한 게임성을 기반으로 대규모의 글로벌 유저 확보 목표 **- 2022년 NFT 신작 3종 이상. 공개한 3종 중 2nd 론칭 일정**
게임빌 프로야구 (NFT 버전)	캐주얼 / NFT 게임	자체개발	**3Q22 글로벌 론칭 예정**	- 게임빌 프로야구의 블록체인 기반 NFT 버전 출시 **- 2022년 NFT 신작 3종 이상. 공개한 3종 중 3rd 론칭 일정**
The Walking Dead (가제)	RPG (수집형 RPG) / NFT 게임 스위칭 검토 중이나 미확정	자체개발	**일정 조정 (21년 9-10월 론칭 예정이었으나 잠정 조정)**	- 워킹데드 IP 활용 - 워킹데드 시즌인 21년 9월경 글로벌 론칭 예정이었으나 NFT 게임으로의 스위칭 개발 검토로 일정 잠정 조정 **- NFT 게임 스위칭 개발 여부 검토 중이나 아직 미확정.**
월드 오브 제노니아 (가제)	MMORPG	퍼블리싱 (IP 제공: 동사, 개발: 컴투스, 퍼블리싱: 동사)	**2022년 글로벌 론칭 예정**	- 동사의 제노니아 IP 활용, 컴투스가 개발, 동사 퍼블리싱 (동사 IP 제공, 컴투스의 MMORPG 개발력을 활용) **- 내년 게임빌, 컴투스 공동 주력 신작. NFT 게임 스위칭 계획은 현재로선 없으나 흥행 기대수준은 높음**
랜덤 디펜스 1종	랜덤 디펜스	자체개발 (게임빌/컴투스 미국법인)	**일정 잠정 연기 (21년 6월 → 3Q21 → 3Q21 → 일정 잠정 연기)**	- 글로벌 Lite 게임 퍼블리싱 사업 - 흥행 기대수준 높지 않은데다 회사의 전략이 NFT 게임 개발 및 론칭으로 집중되며 일정 잠정 연기

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

실적 전망

표2 분기 실적전망

(억원, %)	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21P	4Q21E	1Q22E	2Q22E	3Q22E	4Q22E
영업수익	**349**	**405**	**342**	**242**	**321**	**296**	**459**	**295**	**292**	**460**	**470**	**504**
사업수익	256	307	281	242	231	266	228	212	219	275	317	354
모바일게임	216	265	245	204	190	213	187	169	175	227	267	303
스포츠	22	45	65	62	46	58	59	56	45	55	63	69
RPG 및 기타	194	220	180	142	144	155	128	113	130	172	203	234
플랫폼	40	43	36	39	41	53	41	43	44	47	50	51
관계기업투자손익	93	98	61	0	90	30	231	83	73	186	154	150
영업비용	287	297	286	231	236	267	243	232	252	282	302	304
인건비	100	103	88	89	97	107	103	104	108	113	110	111
마케팅비	7	14	36	16	13	23	11	10	29	24	21	21
지급수수료	68	66	63	51	51	54	48	44	42	54	66	76
로열티	55	56	61	42	37	42	40	33	31	47	62	54
감가상각비	15	6	10	10	10	10	10	10	10	10	10	11
무형자산상각비	7	4	4	2	2	3	3	2	2	2	2	2
기타	35	48	24	22	27	30	28	27	30	32	31	30
영업이익	**62**	**108**	**55**	**11**	**84**	**29**	**216**	**63**	**40**	**178**	**168**	**200**
영업이익률(%)	17.8	26.7	16.2	4.5	26.3	9.8	47.1	21.3	13.7	38.7	35.7	39.6
순이익	**42**	**84**	**50**	**25**	**76**	**7**	**172**	**42**	**24**	**135**	**127**	**150**
순이익률(%)	12.0	20.8	14.6	10.5	23.8	2.5	37.5	14.3	8.2	29.3	27.0	29.8
순이익(지배주주)	**45**	**81**	**48**	**29**	**77**	**7**	**172**	**43**	**24**	**123**	**127**	**151**
순이익 대비 비중(%)	107.2	96.0	96.2	112.3	100.4	91.3	99.8	100.7	100.4	91.3	99.8	100.7
qoq(%)												
매출액	16.7	16.0	-15.7	-29.0	32.3	-7.6	55.0	-35.8	-0.9	57.7	2.1	7.3
영업이익	흑전	73.7	-48.8	-80.3	671.8	-65.5	643.5	-70.9	-36.2	344.8	-5.7	19.0
순이익(지배주주)	127.4	80.5	-40.5	-40.6	168.1	-91.2	2,446.7	-75.2	-43.6	412.5	2.8	19.5
yoy(%)												
매출액	21.5	43.5	3.5	-19.0	-8.2	-26.9	34.4	21.6	-8.9	55.5	2.4	71.1
영업이익	흑전	흑전	흑전	흑전	35.1	-73.1	289.6	475.3	-52.5	512.8	-22.2	218.5
순이익(지배주주)	4.1	142.7	21.2	45.1	71.1	-91.7	256.9	49.0	-68.6	1,726.8	-26.3	255.1

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 동사는 1Q18부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 1Q18 이후 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산치 및 전망치

주 3: 1Q20부터 사업지주회사로의 사업구조 변화에 따라 관계기업투자손익(지분법손익)을 영업수익에 반영함

주 4: 1Q22, 2Q22, 3Q22 각각 1개씩의 NFT 신작 론칭 일정은 매출 추정에 대략적으로 반영했으나 [NFT 거래소]는 아직 매출 추정 미반영

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

표3 연간 실적전망

(억원, 원, %)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업수익	**1,199**	**1,338**	**1,371**	**1,727**	**2,052**
사업수익	1,199	1,087	937	1,165	1,377
모바일게임	1,071	930	759	972	1,147
스포츠	107	193	219	233	260
RPG 및 기타	964	736	540	739	887
플랫폼	128	157	178	193	229
관계기업투자손익	0	251	434	562	675
영업비용	1,369	1,101	978	1,141	1,218
인건비	404	381	411	441	468
마케팅비	91	73	57	94	76
지급수수료	342	248	197	238	270
로열티	262	213	152	195	221
감가상각비	57	41	41	42	42
무형자산상각비	35	16	9	9	9
기타	178	129	112	122	133
영업이익	**-171**	**237**	**392**	**586**	**834**
영업이익률(%)	-14.2	17.7	28.6	33.9	40.7
순이익	**118**	**201**	**298**	**436**	**630**
순이익률(%)	9.9	15.0	21.7	25.2	30.7
순이익(지배주주)	**136**	**202**	**298**	**425**	**618**
순이익 대비 비중(%)	114.8	100.4	99.9	97.5	98.1
EPS	**1,791**	**3,054**	**4,519**	**6,607**	**9,545**
EPS(지배주주)	**2,057**	**3,067**	**4,512**	**6,443**	**9,364**
yoy(%)					
매출액	6.5	11.6	2.4	26.0	18.8
영업이익	적지	흑전	65.5	49.5	42.4
순이익(지배주주)	흑전	49.1	47.1	42.8	45.3

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 동사는 1Q18부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 1Q18 이후 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산치 및 전망치

주 3: 1Q20부터 사업지주회사로의 사업구조 변화에 따라 관계기업투자손익(지분법손익)을 영업수익에 반영함

주 4: 1Q22, 2Q22, 3Q22 각각 1개씩의 NFT 신작 론칭 일정은 매출 추정에 대략적으로 반영했으나 [NFT 거래소]는 아직 매출 추정 미반영

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

표4 게임빌 목표주가 184,000원으로 Reinitiate

(억원, 원, 배, %)	목표주가(원)	목표시총(억원)	2022E		2023E	
			지배주주 EPS	PER(배)	지배주주 EPS	PER(배)
종전(커버리지 취소 전)	48,000	3,166	6,679	**7.2**	8,723	**5.5**
신규(커버리지 재개 후)	184,000	12,135	6,443	**28.6**	9,364	**19.6**

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

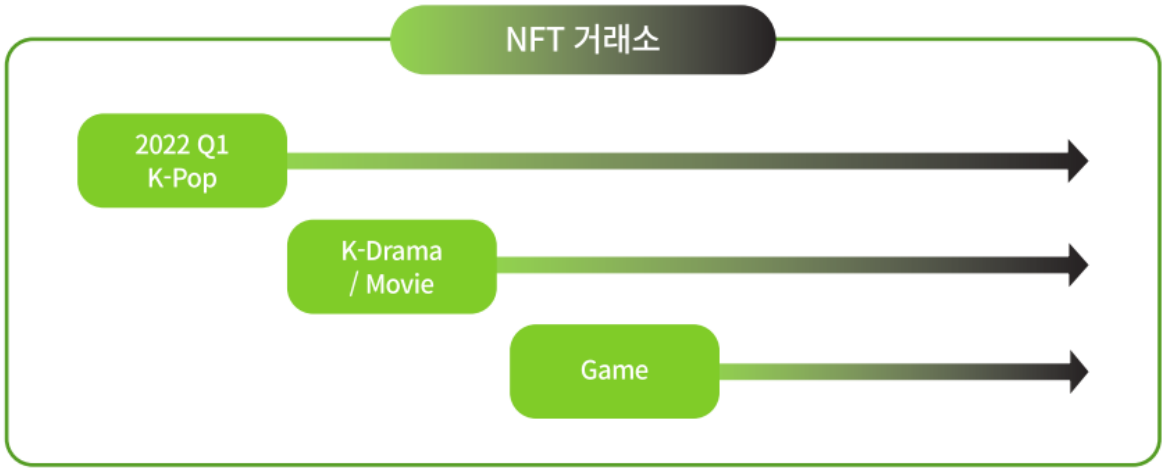
그림1 브랜드 통합 및 그룹 비전

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

그림2 블록체인 기반 글로벌 NFT 게임 플랫폼: 독자적인 생태계 구축

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

그림3 블록체인 기반 NFT 디지털자산 거래소 사업 추진: 1Q22 NFT 거래소 오픈 예정



- K-Pop 아이돌 중심의 NFT 거래소를 내년 1Q 오픈 예정
- 순차적으로 K-콘텐츠 및 게임으로 확장 및 하이브(Hive)와 통합 예정
- 컴투스 및 위지윅스튜디오 등 계열사 내의 다양한 콘텐츠를 NFT로 적극 연계
- 유니크한 공연 영상('마이뮤직테이스트' 제휴), 화보, 팬아트 등의 디지털 자산화
- '코인원'과 로그인 연동, 채널링 등 협력을 통한 서비스 강화
- '테라폼랩스'와의 협력으로 테라(Terra) 기반 로우레벨 플랫폼 개발력 확보
- 구매한 NFT 자산들은 향후 메타버스와 연계될 수 있도록 기획 중

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

그림4 블록체인 기반 NFT 게임 사업 빠른 추진: 2022년 NFT 신작 3종 이상 출시 예정

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

그림5 공개한 2022년 NFT 신작 3종 일정 중 1st 론칭 신작은 [크로매틱소울:AFK 레이드], 1Q22 글로벌 론칭 예정

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터

게임빌 (063080) * 1Q20부터 사업지주회사로의 사업구조 변화에 따라 관계기업투자손익을 영업수익에 반영함

재무상태표

(십억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
유동자산	36	33	30	32	34
현금 및 현금성자산	13	15	13	13	13
유동금융자산	1	0	0	0	0
매출채권 및 기타채권	9	7	6	7	8
기타	13	11	10	11	13
비유동자산	364	400	437	486	547
유형자산	12	8	8	8	8
무형자산	6	5	4	3	3
투자자산	340	384	422	472	532
기타	5	3	3	3	4
자산총계	**399**	**433**	**467**	**518**	**581**
유동부채	75	112	120	123	117
단기이자지급성부채	56	93	103	102	93
기타	19	19	17	21	25
비유동부채	69	42	38	42	46
장기이자지급성부채	40	15	15	14	14
기타	29	27	24	28	33
부채총계	**144**	**154**	**158**	**165**	**164**
지배주주지분	251	275	305	349	412
자본금	3	3	3	3	3
자본잉여금 및 기타	71	75	75	75	75
이익잉여금	177	198	227	271	334
비지배주주지분	4	3	4	4	5
자본총계	**255**	**279**	**309**	**353**	**417**

손익계산서

(십억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업수익	**120**	**134**	**137**	**173**	**205**
사업수익	120	109	94	116	138
게임 매출	107	93	76	97	115
스포츠	11	19	22	23	26
RPG 및 기타	96	74	54	74	89
기타 매출	13	16	18	19	23
관계기업투자손익	0	25	43	56	68
영업비용	137	110	98	114	122
영업이익	**-17**	**24**	**39**	**59**	**83**
EBITDA	**-8**	**29**	**44**	**64**	**89**
영업외손익	**29**	**-4**	**-3**	**-4**	**-5**
금융손익	-4	-4	-3	-4	-5
관계기업투자손익	30	0	0	0	0
기타손익	3	0	0	0	0
세전이익	**12**	**19**	**36**	**54**	**79**
당기순이익	**12**	**20**	**30**	**44**	**63**
지배주주순이익	14	20	30	42	62
Profitability(%)					
영업이익률	-14.2	17.7	28.6	33.9	40.7
EBITDA Margin	-6.6	22.0	32.2	36.8	43.2
당기순이익률	9.9	15.0	21.7	25.2	30.7
ROA	3.1	4.8	6.6	8.8	11.5
ROE	4.7	7.5	10.1	13.2	16.4
ROIC	-5.7	7.6	8.2	13.1	15.9

현금흐름표

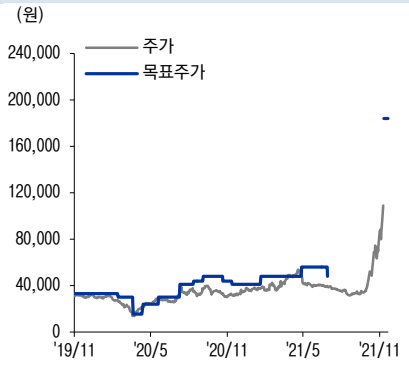
(십억원)	2019	2020	2021E	2022E	2023E
영업활동 현금흐름	**-12**	**14**	**-13**	**-1**	**7**
영업에서 창출된 현금	-9	11	-4	13	26
당기순이익	12	20	30	44	63
조정사항	-19	-16	-33	-32	-39
유무형자산상각비	9	6	5	5	5
법인세비용	1	-1	6	11	16
이자손익	4	4	3	4	5
기타	-32	-25	-47	-53	-65
자산, 부채 증감	-2	7	-1	2	2
법인세, 이자, 배당금	-2	2	-9	-14	-19
투자활동 현금	**-12**	**-21**	**2**	**2**	**3**
유무형자산 증감	26	0	-4	-4	-4
유동금융자산/투자자산	-37	-20	6	6	7
기타	-1	-1	0	0	0
재무활동 현금	**28**	**9**	**9**	**-2**	**-10**
유상증자/Stock Option	0	0	0	0	0
차입금 증감	30	11	9	-2	-10
기타	-2	-2	0	0	0
총현금흐름	**4**	**2**	**-2**	**0**	**0**
기초 현금 및 현금성자산	9	13	15	13	13
외화 현금 환율변동 효과	0	0	0	0	0
기말 현금 및 현금성자산	**13**	**15**	**13**	**13**	**13**
기말 기타현금성자산	1	0	0	0	0
기말 총현금유동성	**14**	**15**	**13**	**13**	**13**

주요 투자지표

	2019	2020	2021E	2022E	2023E
Valuation (배)					
P/E	16.9	12.1	30.1	20.6	14.2
P/B	0.8	0.9	2.9	2.5	2.2
EV/EBITDA	N/A	10.1	21.5	14.9	10.7
P/CF	N/A	35.6	N/A	N/A	171.9
Per Share Data (원)					
EPS	1,791	3,054	4,519	6,607	9,545
BPS	38,640	42,277	46,851	53,539	63,200
CPS	-1,458	1,035	-1,755	-405	791
DPS	0	0	0	0	0
Growth (%)					
매출액	6.5	11.6	2.4	26.0	18.8
영업이익	적지	흑전	0.7	0.5	0.4
EPS	흑전	70.5	48.0	46.2	44.5
총자산	12.8	8.4	7.8	11.1	12.1
자기자본	4.5	9.4	10.8	14.3	18.0
Stability (%,배,십억원)					
부채비율	56.7	55.3	51.0	46.8	39.3
유동비율	47.1	29.0	24.8	25.9	28.9
자기자본비율	63.8	64.4	66.2	68.1	71.8
영업이익/금융비용(x)	-4.7	5.6	11.0	12.9	16.2
이자보상배율(x)	4.4	5.6	11.2	13.0	16.3
총차입금	74	68	67	65	64
순차입금	61	53	53	52	50

자료: 게임빌, 이베스트투자증권 리서치센터 * K-IFRS 연결기준

게임빌 목표주가 추이



투자의견 변동내역

일시	투자의견	목표가격	괴리율(%) 최저대비	괴리율(%) 최고대비	괴리율(%) 평균대비
2019.07.26	Hold	45,000원		-34.9	-25.7
2019.08.12	Buy	36,000원	-10.3		-14.6
2019.09.30	Hold	33,000원		-18.3	-8.1
2020.02.13	Hold	30,000원		-53.7	-26.6
2020.03.20	Hold	15,500원		-11.6	18.5
2020.04.13	Hold	24,000원		-9.8	5.8
2020.05.20	Hold	30,000원		-14.7	-7.6
2020.07.10	Buy	41,000원	-5.1		-14.4
2020.08.12	Buy	44,000원	-15.0		-23.6
2020.09.04	Buy	48,000원	-17.3		-24.7
2020.10.21	Buy	44,000원	-9.8		-21.5
2020.11.12	Buy	41,000원	-6.6		-14.3
2021.01.20	Buy	48,000원	12.1		-10.3
2021.04.28	Buy	56,000원	-15.2		-27.2
2021.06.29	Buy	48,000원	-2.9		-15.5

일시	투자의견	목표가격	괴리율(%) 최저대비	괴리율(%) 최고대비	괴리율(%) 평균대비
커버리지 Drop 후 Reinitiate					
2021.11.11	Buy	184,000원			

Compliance Notice

본 자료에 기재된 내용들은 작성자 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다(작성자: 성종화)

본 자료는 고객의 증권투자를 돕기 위한 정보제공을 목적으로 제작되었습니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치본부가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 참고자료로만 활용하시기 바라며 유가증권 투자 시 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

본 자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있으며 어떠한 경우에도 당사의 동의 없이 복제, 배포, 전송, 변형될 수 없습니다.

_ 동 자료는 제공시점 현재 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.

_ 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재당사에서 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.

_ 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재 당사의 조사분석 담당자 및 그 배우자 등 관련자가 보유하고 있지 않습니다.

_ 동 자료의 추천종목에 해당하는 회사는 당사와 계열회사 관계에 있지 않습니다.

투자등급 및 적용 기준

구분	투자등급 guide line (투자기간 6~12 개월)	투자등급	적용기준 (향후 12 개월)	투자의견 비율	비고
Sector (업종)	시가총액 대비 업종 비중 기준 투자등급 3 단계	Overweight (비중확대) Neutral (중립) Underweight (비중축소)			
Company (기업)	절대수익률 기준 투자등급 3 단계	Buy (매수) Hold (보유) Sell (매도)	+15% 이상 기대 -15% ~ +15% 기대 -15% 이하 기대	93.6% 6.4%	2018년 10월 25일부터 당사 투자등급 적용기준이 기존 ±20%에서 ±15%로 변경
		합계		**100.0%**	투자의견 비율은 2020. 10. 1 ~ 2021. 9. 30 당사 리서치센터의 의견공표 종목들의 맨마지막 공표의견을 기준으로 한 투자등급별 비중임 (최근 1 년간 누적 기준. 분기별 갱신)