



기업분석 | 인터넷/게임

Analyst

성중화

02 3779 8807

jsung@ebestsec.co.kr

Buy (upgrade)

목표주가	184,000 원
현재주가	139,100 원

컨센서스 대비

상회	부합	하회

Stock Data

KOSDAQ (2/11)	877.42pt
시가총액	9,174 억원
발행주식수	6,595 천주
52 주 최고가/최저가	237,500 / 31,500 원
90 일 일평균거래대금	1,449.71 억원
외국인 지분율	4.4%
배당수익률(22.12E)	0.0%
BPS(22.12E)	60,659 원
KOSDAQ 대비 상대수익률	1 개월 -5.2%
	6 개월 302.4%
	12 개월 -26.3%
주주구성	송병준 외 6인 36.0%

Stock Price



컴투스홀딩스 (063080)

실적보다는 블록체인 사업 향방이 중요

실적은 부진. 4Q21 자체 영업손익, 부진 지속 & 종전 전망치 미달

1) 4Q21 연결영업실적은 매출 375억원(qoq -18%), 영업이익 116억원(qoq -47%)으로서 전분기 대비 대폭 부진했으나 이는 전분기 컴투스 관련 관계기업투자이익의 일회성 급증에 따른 역기저 영향에 따른 것이다. 참고로 컴투스는 전분기에 익분기 위치웍스튜디오 연결편입을 앞두고 일회성 관계기업투자처분이익을 400억원 인식한 바 있다. 2) 4Q21 연결영업실적은 당사 종전 전망치(매출 307억원, OP 63억원)는 대폭 초과했는데 이 또한 컴투스의 대규모 일회성 금융자산평가이익에 따른 컴투스 관련 관계기업투자이익이 예상치를 초과했기 때문이다. 참고로 컴투스 4Q21 연결영업실적은 영업이익은 당사 종전 전망치에 큰 폭으로 미달했음에도 일회성 금융자산평가이익으로 인해 순이익은 예상치를 대폭 초과했다. 3) 한편, 4Q21 자체 영업실적(컴투스 및 코인원 등 관계기업투자손익 제외)은 매출 232억원(qoq 1.7%), 영업이익 -27억원(qoq 적자확대)으로서 전분기 대비 매출은 비슷하나 영업손익은 적자가 더 악화되는 등 부진했으며 당사 전망치(매출 226억원, OP -18억원) 대비로는 매출은 부합(소폭 초과)한 반면 영업손익은 미달했다.

블록체인 사업(P2E 게임, NFT 거래소) 잠재력 막강

동사는 최근 블록체인 기반 토큰 이코노미 사업을 위한 기축통화 C2X를 발행하고 백서도 오픈했으며 3월 내 글로벌 최상위 코인 거래소에 ICO도 진행할 예정이다. 1) C2X는 동사와 컴투스의 글로벌 게임 유통 플랫폼인 하이브와 결합하여 블록체인 기반 오픈 게임 플랫폼으로 발전시킬 계획이다. 그리고, 2) Wallet(C2X Station) 서비스 및 3) C2X 플랫폼 내에서 C2X로 거래되는 NFT 자산의 거래소 서비스도 진행할 예정이다.

P2E 게임 사업의 경우 동사는 4Q21 실적발표 전까지는 올해 P2E 게임은 1Q22 크로매틱 소울: AKF Raid, 2Q22 PJ MR, 3Q22 게임빌프로야구 NFT 버전 등 3종만 공개했으나 4Q21 실적발표에서 기존 3종에 5종을 추가하여 총 8종을 공개했다. ※ C2X 기반 P2E 게임 신작 8종에 대한 디테일(게임명, 장르, 론칭일정 등)은 자료본문 [표 3] 참조

C2X 플랫폼 거래소 서비스와는 별개로 별도의 NFT 거래소 플랫폼 서비스도 진행할 예정이다. NFT 거래소는 1Q22 론칭할 예정인데 글로벌 No 1 거래소 Open Sea와 마찬가지로 스토어 기능(게임 아이템, K-POP, K-Content, 아트 상품 판매), 경매 기능, 덱스마켓 기능(P2P 방식의 탈중앙화된 분산형 NFT 거래) 등을 모두 포함할 예정이다.

실적보다는 P2E 게임, NFT 거래소 등 블록체인 사업 향방이 중요

4Q21 실적의 예상치 대비 부진에 따라 실적 전망치는 다소 하향했으나 목표주가는 184,000원을 유지하고 최근 하락으로 상승여력이 생겨 투자자의견은 Hold에서 Buy로 상향한다. 실적부진보다는 블록체인의 사업의 향방이 중요하다. 기축 통화 발행/ICO 및 이를 바탕으로 한 오픈 게임 플랫폼 구축, P2E 게임 사업 확장, NFT 거래소 사업 등 블록체인 사업 관련 투자행보가 매우 구체적이고 공격적인 점은 긍정적이다. 최근 600억원 규모의 전환사채 발행도 블록체인 사업 투자를 위한 자원 마련 차원으로 이해하면 된다. 다만, 작년 10월 이후 기대감 만으로 3개월 만에 6배 급등 후 새해 들어 급등락의 변동성을 보이고 있다는 점은 투자가의 성향에 따라선 충분히 감안해야 할 부분이다.

4Q21 영업실적 Review

표1 4Q21 연결영업실적 Review

(억원, %)	4Q20	3Q21	4Q21E	4Q21P	yoy(%)	qoq(%)	종전 전망치 대비(%)
영업수익	242	459	307	375	54.6	-18.4	22.0
사업수익	242	228	226	232	-4.4	1.7	2.7
게임 매출	204	187	182	185	-9.0	-0.8	2.1
스포츠	62	59	57	56	-8.5	-4.6	-0.8
RPG 및 기타	142	128	125	129	-9.2	0.9	3.4
기타 매출	39	41	44	46	19.3	12.9	5.1
관계기업투자손익	0	231	81	143	흑전	-38.1	75.8
영업비용	231	243	244	259	11.9	6.6	6.3
인건비	89	103	105	113	26.5	9.6	8.1
마케팅비	16	11	11	16	0.1	49.1	43.9
지급수수료	51	48	48	46	-9.3	-4.4	-3.7
로열티	42	40	37	37	-11.6	-6.3	-0.3
감가상각비	10	10	10	11	3.9	5.8	0.1
무형자산상각비	2	3	3	3	45.3	-17.7	0.2
기타	22	28	30	34	56.6	19.5	13.0
영업이익	11	216	63	116	959.9	-46.5	82.4
영업이익률(%)	4.5	47.1	20.6	30.9	26.4%P ↑	16.2%P ↓	10.3%P ↑

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 4Q21E는 당사 종전 전망치. 4Q21P는 회사측 발표 가결산 실적

주 3: 당사는 1Q18부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 따라서, 1Q18 이후 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산 및 추정치

주 4: 1Q20부터 사업지주회사로의 사업구조 변화에 따라 관계기업투자손익(지분법손익)을 영업수익에 반영함

자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

표2 4Q21 지분법손익 제외, 자체사업 영업실적 Review

(억원, %)	4Q20	3Q21	4Q21E	4Q21P	yoy(%)	qoq(%)	종전 전망치 대비(%)
사업수익	242	228	226	232	-4.4	1.7	2.7
영업비용	231	243	244	259	11.9	6.6	6.3
영업이익	11	-15	-18	-27	적자전환	적저확대	미달
영업이익률(%)	4.5	-6.5	-7.9	-11.8	16.3%P ↓	5.3%P ↓	3.9%P ↓

주: K-IFRS 연결기준

자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

향후 신작 론칭일정

표3 컴투스홀딩스 향후 신작 론칭일정 정리 (공개된 주요 게임 중심)

일정	게임	장르 (플랫폼)	자체/ 소싱	지역	P2E (C2X)	비고
1Q22	크로매틱소울: AFK Raid	전략 RPG (모바일)	자체 개발	글로벌	○	<p>▷ C2X 코인 기반 NFT P2E 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 블록체인 기반 토큰 이코노미로 특별한 스킬 조합으로 생성되는 NFT 장비를 수집하여 공략하는 전략형 RPG <p>▷ 3월말 글로벌 론칭 예정(C2X는 발행되었고 백서도 오픈. 3월내 컴투스/컴투스홀딩스 P2E 게임 론칭 전에 바이낸스, 코인베이스 등 글로벌 최상위 거래소 중 1-2곳 ICO 예정)</p>
2Q22	Marble Race (가칭)	Sports(레이싱) (모바일)	자체 개발	글로벌	○	<p>▷ C2X 코인 기반 P2E 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다채로운 구슬들의 다양한 경주를 소재로 삼아 남녀노소 누구나 가볍게 즐길 수 있는 레이싱 게임 - Project MR → Marble Race (여전히 가칭)
	안녕 엘라	수집형 RPG (모바일)	퍼블 리싱	글로벌	○	<p>▷ C2X 코인 기반 NFT P2E 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 알피지리퍼블릭이 개발하여 20.09.16 론칭했다가, 21.03.05 서비스 종료한 수집형 RPG - 동사가 퍼블리싱권 확보 후 C2X 기반 P2E 시스템 탑재하게 한 후 재론칭 - 영웅마다 고유한 스킬을 구현하여 전략전투를 즐기는 NFT 버전의 수집형 RPG
	Alchemist (가칭)	캐주얼 RPG (모바일)	퍼블 리싱	글로벌	○	<p>▷ C2X 코인 기반 P2E 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 연금술사와 그의 창조물 호문쿨루스를 소재로 한 로그라이크 캐주얼 RPG
3Q22	CRYPTO SuperStars	Sports(야구) (모바일)	자체 개발	글로벌	○	<p>▷ C2X 코인 기반 NFT P2E 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 게임빌프로야구의 NFT 버전(게임명칭도 변경) - 최고의 선수들이 NFT화되어 최강의 야구팀을 구성하여 육성하는 게임
2H22 (분기 미공개)	워킹데드: 올스타즈 (가칭)	수집형 RPG (모바일)	퍼블 리싱	글로벌	○	<p>▷ C2X 코인 기반 P2E 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 워킹데드 IP 활용한 수집형 RPG - 워킹데드 시즌인 21년 9월경 글로벌 론칭 예정이었으나 블록체인 기반 P2E 게임으로의 스위칭 개발로 일정 조정 → 2H22 론칭 가능성(워킹데드 시즌에 맞춰 3Q말 - 4Q초 론칭 유력 판단)
	월드 오브 제노니아	MMORPG (모바일)	퍼블 리싱	글로벌	○	<p>▷ C2X 코인 기반 P2E 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 4Q22 글로벌 론칭 유력 판단 - 동사 제노니아 IP 활용, 컴투스가 개발한 모바일 MMO / 제노니아 전 시리즈를 아우르는 방대한 스토리와 3D 카툰 렌더링으로 구현된 MMORPG - 퍼블리싱은 동사가 함(동사 IP 제공, 컴투스의 MMORPG 개발력으로 개발, 퍼블리싱은 동사)
1Q23	CREATURE	수집형 RPG (모바일)	자체 개발	글로벌	○	<p>▷ C2X 코인 기반 NFT P2E 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 크리처의 무한한 브리딩과 육성의 재미를 NFT에 접목한 신개념 수집형 RPG

▷ C2X 기반 P2E 라인업 공개 현황

- 4Q21 실적발표일(22.02.11) 기준 총 8종 공개 (자체개발 4종, 퍼블리싱 4종)

- 8종 중 7종은 2022년내 론칭 예정(1Q22 1종, 2Q22 3종, 2H22 3종), 1종은 1Q23 론칭 예정

자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

실적 전망

표4 분기 실적전망

(억원, %)	1Q20	2Q20	3Q20	4Q20	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21P	1Q22E	2Q22E	3Q22E	4Q22E
영업수익	349	405	342	242	321	296	459	375	324	424	509	563
사업수익	256	307	281	242	231	266	228	232	241	305	343	382
모바일게임	216	265	245	204	190	213	187	185	193	254	288	326
스포츠	22	45	65	62	46	58	59	56	44	56	69	74
RPG 및 기타	194	220	180	142	144	155	128	129	149	198	219	252
플랫폼	40	43	36	39	41	53	41	46	48	52	54	56
관계기업투자손익	93	98	61	0	90	30	231	143	83	119	166	180
영업비용	287	297	286	231	236	267	243	259	271	301	311	334
인건비	100	103	88	89	97	107	103	113	117	122	119	120
마케팅비	7	14	36	16	13	23	11	16	25	26	27	30
지급수수료	68	66	63	51	51	54	48	46	48	60	66	73
로열티	55	56	61	42	37	42	40	37	38	49	55	63
감가상각비	15	6	10	10	10	10	10	11	10	10	10	11
무형자산상각비	7	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3
기타	35	48	24	22	27	30	28	34	31	33	31	33
영업이익	62	108	55	11	84	29	216	116	53	122	198	229
영업이익률(%)	17.8	26.7	16.2	4.5	26.3	9.8	47.1	30.9	16.3	28.9	38.9	40.7
순이익	42	84	50	25	76	7	172	51	33	89	150	149
순이익률(%)	12.0	20.8	14.6	10.5	23.8	2.5	37.5	13.7	10.2	21.0	29.4	26.5
순이익(지배주주)	45	81	48	29	77	7	172	50	32	87	147	146
순이익 대비 비중(%)	107.2	96.0	96.2	112.3	100.4	91.3	99.8	97.1	97.5	98.2	98.0	97.8
qoq(%)												
매출액	16.7	16.0	-15.7	-29.0	32.3	-7.6	55.0	-18.4	-13.6	30.9	20.1	10.6
영업이익	흑전	73.7	-48.8	-80.3	671.8	-65.5	643.5	-46.5	-54.4	131.9	61.7	15.7
순이익(지배주주)	127.4	80.5	-40.5	-40.6	168.1	-91.2	2,446.7	-70.9	-35.5	171.1	68.3	-0.5
yoy(%)												
매출액	21.5	43.5	3.5	-19.0	-8.2	-26.9	34.4	54.6	0.9	43.1	10.9	50.2
영업이익	흑전	흑전	흑전	흑전	35.1	-73.1	289.6	959.9	-37.3	321.1	-8.4	98.0
순이익(지배주주)	4.1	142.7	21.2	45.1	71.1	-91.7	256.9	74.7	-58.0	1,194.7	-14.5	192.5
종전 대비 변경률(%)												
매출액								22.0	8.5	-6.7	8.1	12.7
영업이익								82.4	42.7	-31.6	3.5	11.8
순이익(지배주주)								15.9	49.2	-29.4	1.0	-5.9

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

자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

표5 연간 실적전망

(억원, 원, %)	2019	2020	2021P	2022E	2023E
영업수익	1,199	1,338	1,450	1,819	2,196
사업수익	1,199	1,087	956	1,271	1,568
모바일게임	1,071	930	775	1,061	1,318
스포츠	107	193	219	243	275
RPG 및 기타	964	736	556	818	1,043
플랫폼	128	157	182	210	250
관계기업투자손익	0	251	494	548	629
영업비용	1,369	1,101	1,005	1,217	1,375
인건비	404	381	420	478	508
마케팅비	91	73	62	108	114
지급수수료	342	248	199	247	303
로열티	262	213	155	205	253
감가상각비	57	41	40	41	42
무형자산상각비	35	16	10	11	11
기타	178	129	119	127	142
영업이익	-171	237	445	602	821
영업이익률(%)	-14.2	17.7	30.7	33.1	37.4
순이익	118	201	307	421	593
순이익률(%)	9.9	15.0	21.2	23.2	27.0
순이익(지배주주)	136	202	305	412	580
순이익 대비 비중(%)	114.8	100.4	99.3	97.9	97.9
EPS	1,791	3,054	4,658	6,385	8,988
EPS(지배주주)	2,057	3,067	4,624	6,253	8,795
yoy(%)					
매출액	6.5	11.6	8.4	25.4	20.8
영업이익	적지	흑전	87.8	35.3	36.4
순이익(지배주주)	흑전	49.1	50.8	35.2	40.7
종전 대비 변경률(%)					
매출액			4.9	5.6	8.1
영업이익			13.3	-1.6	-4.5
순이익(지배주주)			2.3	-7.5	-9.1

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 당사는 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

자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

표6 게임빌 목표주가 변경 내역

(억원, 원, 배, %)	목표주가(원)	목표시총(억원)	2022E		2023E	
			지배주주 EPS	PER(배)	지배주주 EPS	PER(배)
종전	184,000	12,135	6,760	27.2	9,679	19.0
신규	184,000	12,135	6,253	29.4	8,795	20.9
변경률(%)	0.0	0.0	-7.5	8.1	-9.1	10.1

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

그림1 C2X: 블록체인(Web 3.0) 게임 플랫폼

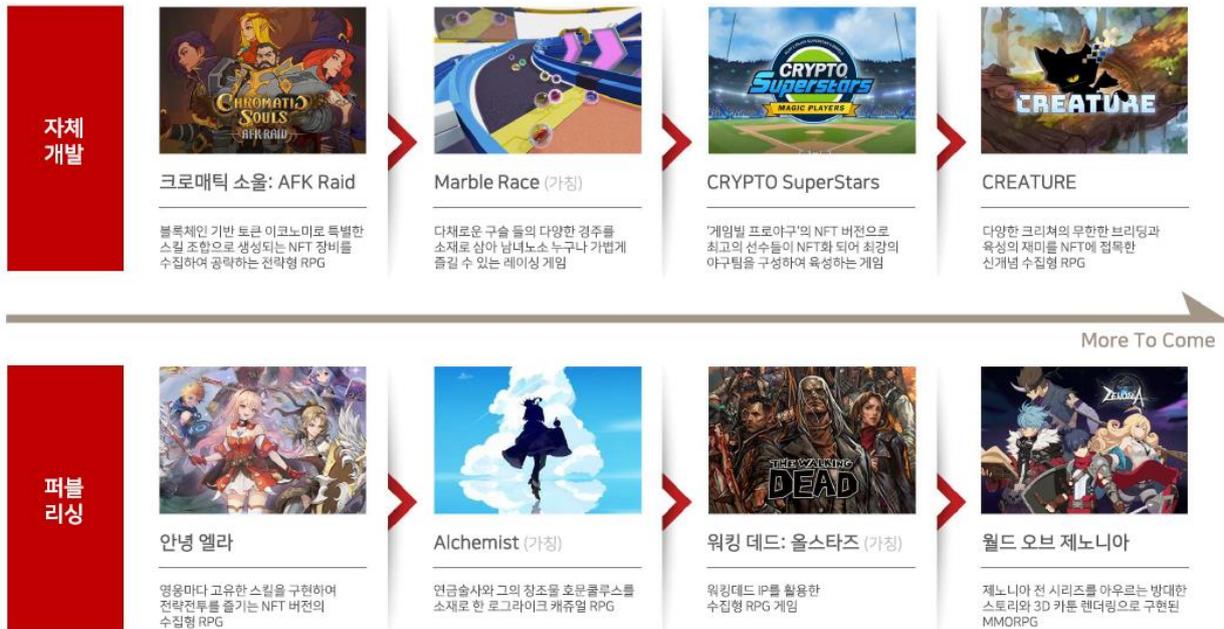


자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

그림2 C2X: 블록체인(Web 3.0) 게임 출시 일정 (2022~2023)

▶ 본격적인 블록체인 게임 신작 라인업

- 다양한 장르의 블록체인 게임 8종 출시 확정



자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

그림3 C2X: 핵심 사업 영역

- ▶ 게임을 통한 재미와 경제 가치 창출 기회가 유저들에게 제공되는 지속가능한 플랫폼
 - Web 3.0 게임 : 유저들이 게임 플레이 및 NFT 사용을 통해 다양한 규모의 경제 가치 창출 가능
 - C2X Station (Wallet) : 유저의 게임 아이템 NFT화 (Minting), Token 스왑 및 보상 교환 등 유저의 자산 관리
 - NFT 거래소 (마켓플레이스) : NFT 아이템의 유저간 거래를 통한 가치 창출



자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

그림4 NFT 거래소: 신규사업 확장

- ▶ 블록체인 생태계 구축을 통한 미래 콘텐츠 시장 우위 선점



자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

그림5 NFT 거래소: NFT 거래 활성화를 통한 블록체인 생태계 구축

▶ 다양한 기능과 사용의 편의성 제공을 통한 NFT 거래 활성화 및 글로벌 NFT 시장 선점



자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터

컴투스홀딩스 (063080) * 1Q20부터 사업주회사로서의 사업구조 변화에 따라 관계기업투자손익을 영업수익에 반영함

재무상태표					
(십억원)	2019	2020	2021P	2022E	2023E
유동자산	36	33	38	71	80
현금 및 현금성자산	13	15	23	54	60
유동금융자산	1	0	0	0	0
매출채권 및 기타채권	9	7	8	10	11
기타	13	11	6	7	9
비유동자산	364	400	516	562	616
유형자산	12	8	6	6	6
무형자산	6	5	8	7	6
투자자산	340	384	498	545	600
기타	5	3	4	5	5
자산총계	399	433	553	634	696
유동부채	75	112	142	107	98
단기이자지급성부채	56	93	125	85	71
기타	19	19	17	22	27
비유동부채	69	42	54	126	138
장기이자지급성부채	40	15	15	15	15
기타	29	27	39	111	123
부채총계	144	154	196	234	236
지배주주지분	251	275	353	395	454
자본금	3	3	3	3	3
자본잉여금 및 기타	71	75	118	118	118
이익잉여금	177	198	232	274	334
비지배주주지분	4	3	4	5	6
자본총계	255	279	357	400	460

손익계산서					
(십억원)	2019	2020	2021P	2022E	2023E
영업수익	120	134	145	182	220
사업수익	120	109	96	127	157
게임 매출	107	93	77	106	132
스포츠	11	19	22	24	28
RPG 및 기타	96	74	56	82	104
기타 매출	13	16	18	21	25
관계기업투자손익	0	25	49	55	63
영업비용	137	110	101	122	138
영업이익	-17	24	44	60	82
EBITDA	-8	29	50	65	87
영업외손익	29	-4	-6	-8	-8
금융손익	-4	-4	-4	-5	-6
관계기업투자손익	30	0	0	0	0
기타손익	3	0	-3	-2	-2
세전이익	12	19	38	53	74
당기순이익	12	20	31	42	59
지배주주순이익	14	20	30	41	58
Profitability(%)					
영업이익률	-14.2	17.7	30.7	33.1	37.4
EBITDA Margin	-6.6	22.0	34.2	36.0	39.8
당기순이익률	9.9	15.0	21.2	23.2	27.0
ROA	3.1	4.8	6.2	7.1	8.9
ROE	4.7	7.5	9.7	11.1	13.8
ROIC	-5.7	7.6	13.0	13.9	16.2

현금흐름표					
(십억원)	2019	2020	2021P	2022E	2023E
영업활동 현금흐름	-12	14	1	8	16
영업에서 창출된 현금	-9	11	11	22	35
당기순이익	12	20	31	42	59
조정사항	-19	-16	-21	-23	-27
유무형자산상각비	9	6	5	5	5
법인세비용	1	-1	7	11	15
이자손익	4	4	4	5	6
기타	-32	-25	-37	-44	-53
자산, 부채 증감	-2	7	1	3	3
법인세, 이자, 배당금	-2	2	-10	-14	-18
투자활동 현금	-12	-21	-25	3	4
유무형자산 증감	26	0	-2	-4	-4
유동금융자산/투자자산	-37	-20	-21	7	8
기타	-1	-1	-1	0	0
재무활동 현금	28	9	32	20	-15
유상증자/Stock Option	0	0	0	0	0
차입금 증감	30	11	32	20	-15
기타	-2	-2	0	0	0
총현금흐름	4	2	8	31	6
기초 현금 및 현금성자산	9	13	15	23	54
외화 현금 환율변동 효과	0	0	0	0	0
기말 현금 및 현금성자산	13	15	23	54	60
기말 기타현금성자산	1	0	0	0	0
기말 총현금유동성	14	15	23	54	60

주요 투자지표					
	2019	2020	2021P	2022E	2023E
Valuation (배)					
P/E	16.9	12.1	51.0	21.8	15.5
P/B	0.8	0.9	4.4	2.3	2.0
EV/EBITDA	N/A	10.1	32.5	14.0	10.3
P/CF	N/A	35.6	27,563.4	176.9	67.1
Per Share Data (원)					
EPS	1,791	3,054	4,658	6,385	8,988
BPS	38,640	42,277	54,195	60,659	69,758
CPS	-1,458	1,035	9	786	2,073
DPS	0	0	0	0	0
Growth (%)					
매출액	6.5	11.6	8.4	25.4	20.8
영업이익	적지	흑전	0.9	0.4	0.4
EPS	흑전	70.5	52.5	37.1	40.8
총자산	12.8	8.4	27.8	14.5	9.8
자기자본	4.5	9.4	28.2	11.9	15.0
Stability (% 배, 십억원)					
부채비율	56.7	55.3	54.8	58.4	51.2
유동비율	47.1	29.0	26.6	66.6	81.1
자기자본비율	63.8	64.4	64.6	63.1	66.1
영업이익/금융비용(x)	-4.7	5.6	12.1	11.8	14.2
이자보상배율(x)	4.4	5.6	11.3	11.3	13.8
총차입금	74	68	68	53	47
순차입금	61	53	45	-1	-13

자료: 컴투스홀딩스, 이베스트투자증권 리서치센터 * K-IFRS 연결기준



일시	투자 의견	목표 가격	과리율(%)			일시	투자 의견	목표 가격	과리율(%)		
			최고 대비	최저 대비	평균 대비				최고 대비	최저 대비	평균 대비
2020.02.13	Hold	30,000원	-53.7	-26.6	2022.01.11	Hold	184,000원	-34.3	-13.0		
2020.03.20	Hold	15,500원	-11.6	18.5	2022.02.14	Buy	184,000원				
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							
2021.06.30		커버리지 제외									
2021.11.11		커버리지 재개									
2021.11.11	Buy	184,000원	29.1	-9.4							

Compliance Notice

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

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 당사에 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 6~12개월)	투자등급	적용기준 (향후 12개월)	투자이견 비율	비고
Sector (업종)	시가총액 대비 업종 비중 기준 투자등급 3단계	Overweight (비중확대) Neutral (중립) Underweight (비중축소)			
Company (기업)	절대수익률 기준 투자등급 3단계	Buy (매수) Hold (보유) Sell (매도)	+15% 이상 기대 -15% ~ +15% 기대 -15% 이하 기대	93.1% 6.9%	2018년 10월 25일부터 당사 투자등급 적용기준이 기준 ±20%에서 ±15%로 변경
		합계		100.0%	투자이견 비율은 2021. 1. 1 ~ 2021. 12. 31 당사 리서치센터의 의견공표 종목들의 맨마지막 공표의견을 기준으로 한 투자등급별 비중임 (최근 1년간 누적 기준, 분기별 갱신)