



기업분석 | 인터넷/게임

Analyst

성중화

02 3779 8807

jhsung@ebestsec.co.kr

Buy (maintain)

목표주가	95,000 원
현재주가	72,600 원

컨센서스 대비 (3Q22P 영업이익 기준)

상회	부합	하회
		●

Stock Data

KOSDAQ (11/11)	731.22pt
시가총액	9,341 억원
발행주식수	12,866 천주
52 주 최고가/최저가	176,700 / 67,600 원
90 일 일평균거래대금	191.31 억원
외국인 지분율	11.5%
배당수익률(22.12E)	1.7%
BPS(22.12E)	112,911 원
KOSDAQ 대비 상대수익률	1 개월 -8.8%
	6 개월 -2.5%
	12 개월 -24.8%
주주구성	게임빌 외 6 인 29.5%
	자사주 7.6%

Stock Price

컴투스 (078340)

게임보다 컴투버스에서 먼저 모멘텀 창출 가능

3Q22 Review: QoQ 부진 & 종전 전망치 소폭 미달

3Q22 연결영업실적은 매출 1,862억원(qoq -3.7%), 영업이익 16억원(qoq -57.9)으로 서전분기 대비 매출은 소폭 감소하고 영업이익도 감소했다. 영업이익의 경우 QoQ 감소율은 -57.9%이나 절대금액이 작아서 큰 의미는 없다. 금액으로는 소폭 감소이다. 그리고, 당사 전망치 대비로는 매출은 부합했고 영업이익도 비율로는 28.5% 대폭 미달한 것처럼 보이거나 절대금액이 작아서 나타나는 착시현상일 뿐 의미가 없다. 금액으로는 소폭 미달이었다. 3Q22 매출 QoQ 소폭 감소는 8/16 론칭한 [서머너즈워:코로나클 한국] 매출 신규 기여 및 미디어 매출의 다소 증가보다 [서머너즈워:천공의 아레나 글로벌]의 전분기 출시 8주년 기념 이벤트 효과에 대한 역기저, 스포츠 게임의 전분기 최대 성수기 시즌에 대한 역기저 영향이 좀 더 컸기 때문이다.

빅히트 신작 창출 없이는 단기적으로는 획기적 실적개선은 어려운 상황

위지웍스튜디오, 마이뮤직테이스트 등 미디어 콘텐츠 업체의 인수는 블록체인 기반 메타버스 플랫폼 사업 진출과 종합 미디어 콘텐츠 업체로의 도약을 위한 적극적 행보이다. 블록체인 기반 메타버스 플랫폼 사업을 영위하기 위해서는 동사의 강점인 게임 IP 외에도 다양한 미디어 콘텐츠 IP가 필요한 바 미디어 콘텐츠 업체의 인수는 이해할 만 하다.

다만, 단기적으로는 본업인 게임부문 실적도 크게 위축되어 있는 상황에서 영업적자 상태인 미디어 콘텐츠 회사를 인수하다 보니 연결영업실적은 더욱 악화하는 딜레마에 놓여 있다. 동사 분기 영업이익 규모는 1Q16에는 [서머너즈워:천공의 아레나] 하나만으로도 600억원에 육박했고 그 이후에도 한동안 400~500억원을 유지했었으나 신작 히트 실패, [서머너즈워:천공의 아레나] 성장 정체, 손익구조 악화 등으로 2Q21 - 4Q21에는 분기 100억원 초반 수준으로 과거 전성기 대비 4/1 - 1/5 수준으로 위축되어 있었는데 이러한 상황에서 분기 50~100억원의 영업적자인 위지웍스튜디오를 인수하여 연결 편입함에 따라 올해 분기 영업이익은 다소의 적자 또는 흑자 수준 정도로 더욱 악화되었다.

위지웍스튜디오 등 미디어 콘텐츠 자회사들의 영업손익은 적자규모가 점진적으로 개선되고는 있으나 게임 부문에서 빅히트 신작을 창출하지 못하면 단기적으로 실적부진을 획기적으로 개선하기는 어려운 상황이다.

게임 사업보다 컴투버스 사업에서 먼저 모멘텀 창출 가능성 상존

의견은 Buy를 유지하나 실적 전망치 다소 하향을 바탕으로 목표주가는 100,000원에서 95,000원으로 5% 하향한다. 2Q21 론칭한 [백년전쟁 글로벌]은 흥행에 실패했고 3Q22(8/16) 론칭한 [코로나클 한국]도 신작모멘텀으로 작동할 만한 수준은 아닌 상황이다. 4Q22(11/10) 론칭한 [코로나클 북미]도 초반 지표는 한국과 비슷한 수준이라고 하는데 이 정도로는 부족하다. 최고의 기대신작들도 큰 모멘텀을 창출하지 못하고 있는 상황이므로 다른 여러 신작들에 대해서도 선부른 기대감보다 하나 하나 확인하며 긴 그림으로 대응하는 것이 현실적이다. 메타버스 플랫폼 신사업인 컴투버스의 메타버스 오피스는 11월 베타 테스트를 시작으로 1Q23 정식 론칭 예정인데 게임 사업보다 컴투버스 사업에서 긍정적 모멘텀이 먼저 창출될 수도 있다는 점을 염두에 둘 필요가 있다고 판단한다.

3Q22 영업실적 Review

표1 3Q22 영업실적 Review

(억원, %)	3Q21	2Q22	3Q22E	3Q22P	yoy(%)	qoq(%)	종전 전망치 대비(%)
매출액	1,131	1,934	1,885	1,862	64.7	-3.7	-1.2
Game (1)	1,131	1,357	1,315	1,270	12.3	-6.4	-3.4
Sports ①	260	345	264	318	22.1	-8.0	20.2
기존 Sports(야구 중심)	260	280	225	270	3.8	-3.6	20.2
컴투스 프로야구 V22	0	65	40	48		-26.9	20.2
Strategy/RPG ②	853	997	1,034	942	10.4	-5.5	-8.9
서머너즈워:천공의 아레나	676	922	853	778	15.1	-15.6	-8.8
서머너즈워:크로니클(한국)	0	0	95	87			-8.0
기타 Strategy/RPG	177	76	86	77	-56.7	1.1	-11.3
Casual/SNG/ETC ③	18	14	17	11	-40.6	-26.0	-36.2
Media Contents (2)	0	577	570	592		2.6	3.8
영업비용	1,002	1,896	1,863	1,846	84.3	-2.6	-0.9
인건비	266	402	401	418	57.0	4.0	4.3
로열티	58	56	54	58	-0.5	3.7	7.7
지급수수료	411	529	512	507	23.3	-4.1	-1.0
마케팅비	133	224	207	182	36.8	-18.6	-12.1
유무형자산상각비	22	98	96	103	364.2	5.6	7.2
기타	110	587	592	577	424.4	-1.7	-2.5
영업이익	129	38	22	16	-87.7	-57.9	-28.5
영업이익률(%)	11.4	2.0	1.2	0.9	10.5%P ↓	1.1%P ↓	0.3%P ↓

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 3Q22E는 당사 종전 전망치. 3Q22P는 회사측 발표 가결산 실적

주 3: 당사는 4Q14부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 따라서, 위의 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산치 및 전망치

자료: 컴투스, 이베스트투자증권 리서치센터

표2 3Q22 영업실적 전망치 비교(당사 전망치 및 컨센서스 전망치 대비)

(억원, %)	3Q22E(당사 종전)	3Q22E(컨센서스)	3Q22P(사측 발표)	당사 종전 전망치 대비(%)	컨센서스 대비(%)
매출액	1,885	1,867	1,862	-1.2	-0.3
영업이익	22	41	16	-28.5	-61.2
영업이익률(%)	1.2	2.2	0.9	0.3%P ↓	1.3%P ↓

주: K-IFRS 연결기준

자료: 컴투스, 에프엔가이드, 이베스트투자증권 리서치센터

신작 론칭일정

표3 컴투스 게임 론칭 현황 및 향후 론칭일정 정리

일정	게임	장르 (플랫폼)	자체/ 소싱	지역	P2E (C2X)	비고
2Q22	컴투스 프로야구V22	Sports (모바일)	자체 개발	한국	X	▷ 4/5 한국시장 론칭 단행 ▷ 기존 컴프야의 절반 수준 정도 매출(커니벌 거의 없음)
	크리티카 글로벌	액션 RPG (PC)	자체 개발	글로벌	○	▷ 6월말 론칭
3Q22	아이들 루카	수집형 RPG (모바일)	자체 개발	글로벌	○	▷ 7월말 론칭
	서머너즈워: 크로니클	MMORPG (모바일/PC)	자체 개발	한국	X	▷ 3Q22(8/16) Non P2E 버전 한국시장 론칭 단행 ▷ 첫 분기(3Q22) 46일간 일평균 매출 1억원 후반대 추산
4Q22	서머너즈워: 크로니클	MMORPG (모바일/PC)	자체 개발	북미	X	▷ 4Q22(11/10) Non P2E 버전 북미시장 론칭 단행 - Non P2E 버전 권역별 순차 론칭 모두 진행 후 P2E 버전은 추후 글로벌 전지역 동시 업데이트 단행 예정 - Non P2E 버전은 3Q22(8/16) 한국, 4Q22(11/10) 북미 론칭에 이어 1Q23 유럽 및 기타지역 론칭 예정
1Q23	워킹데드: 아이덴티티	퍼즐 전략 RPG (모바일)	자체 개발	글로벌	○	▷ 1Q23 글로벌 론칭 예정 - 론칭일정 4Q22에서 1Q23으로 조정 ▷ 글로벌 빅히트 콘텐츠 워킹데드(좀비 드라마) IP 활용 - RPG, 퍼즐, 방치형, RTS 등 융합한 퓨전 RPG
	낙시의 산: 크루	Sports (모바일)	자체 개발	글로벌	○	▷ 1Q23 글로벌 론칭 예정 - 론칭일정 4Q22에서 1Q23으로 조정 ▷ 낙시 게임의 특성 상 NFT 기반 P2E 게임에 적합
	서머너즈워: 크로니클	MMORPG (모바일/PC)	자체 개발	유럽 및 기타지역	X	▷ 1Q23 Non P2E 버전 유럽 및 기타 지역 론칭 예정
2Q23	미니게임천국	캐주얼 (모바일)	자체 개발	글로벌	○	▷ 2Q23 글로벌 론칭 예정 - 론칭일정 4Q22에서 2Q23으로 조정
	골프스타 챔피언십	Sports (모바일)	자체 개발	글로벌	○	▷ 2Q23 글로벌 론칭 예정 - 13.04.11 론칭한 골프스타를 C2X 기반 P2E 시스템 타입하여 글로벌 재론칭하는 것
	월드 오브 제노니아	MMORPG (모바일/PC)	자체 개발	글로벌	○	▷ 2Q23 론칭 글로벌 론칭 예정 ▷ 컴투스홀딩스의 제노니아 IP 활용하여 동사가 개발한 모바일 MMORPG인데 C2X 기반 P2E 시스템 탑재 예정(퍼블리셔는 컴투스홀딩스이므로 동사는 순매출 인식)
2H23	거상M 징비록	MMORPG (모바일)	퍼블 리싱	글로벌	○	▷ 2H23 론칭 글로벌 론칭 예정 ▷ 알피지리퍼블릭이 자체 PC 게임 IP를 기반으로 개발한 모바일 MMORPG인데 2020년 론칭 예정이었다가 지속 지연 ▷ 동사가 퍼블리싱권 확보 후 C2X 기반 P2E 시스템 탑재하게 한 후 1H23 글로벌 론칭 예정(1Q23, 2Q23 미정)

자료: 컴투스, 이베스트투자증권 리서치센터

실적 전망

표4 분기 실적전망

(억원, %)	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22	3Q22P	4Q22E	1Q23E	2Q23E	3Q23E	4Q23E
매출액	1,167	1,529	1,131	1,761	1,333	1,934	1,862	2,201	2,183	2,570	2,396	2,562
Game (1)	1,167	1,529	1,131	1,241	1,021	1,357	1,270	1,546	1,581	1,927	1,775	1,888
Sports ①	219	268	260	246	234	345	318	301	306	392	388	363
기존 Sports(야구 중심)	219	268	260	246	234	280	270	256	245	288	279	266
컴투스 프로야구 V22	0	0	0	0	0	65	48	45	43	51	49	47
낚시의 신: 크루	0	0	0	0	0	0	0	0	18	43	36	30
골프스타 챔피언쉽	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	24	19
Strategy/RPG ②	927	1,242	853	977	770	997	942	1,236	1,266	1,517	1,369	1,509
서머너즈워:천공의 아레나	863	905	676	857	692	922	778	910	726	892	775	903
서머너즈워:크로니클	0	0	0	0	0	0	87	253	449	509	482	466
한국	0	0	0	0	0	0	87	140	115	102	117	109
북미	0	0	0	0	0	0	0	114	165	146	133	147
유럽 및 기타지역	0	0	0	0	0	0	0	0	169	261	232	211
워킹데드 아이덴티티	0	0	0	0	0	0	0	0	23	32	27	22
월드 오브 제노니아(순액)	0	0	0	0	0	0	0	0	0	20	24	18
거상M 징비록	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	35
기타 Strategy/RPG	65	337	177	120	78	76	77	72	68	64	61	65
Casual/SNG/ETC ③	21	20	18	19	17	14	11	9	9	18	18	16
미니게임천국	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	11	9
기타	21	20	18	19	17	14	11	9	9	8	7	7
Media Contents (2)	0	0	0	519	312	577	592	654	602	644	621	674
영업비용	990	1,419	1,002	1,650	1,360	1,896	1,846	2,112	2,080	2,312	2,236	2,425
인건비	237	256	266	355	384	402	418	444	466	473	480	507
로열티	37	40	58	48	41	56	58	71	72	88	81	99
지급수수료	418	552	411	453	400	529	507	605	605	719	669	715
마케팅비	186	449	133	138	67	224	182	242	251	272	242	272
유무형자산상각비	21	21	22	74	77	98	103	108	111	114	118	121
기타	91	100	110	582	390	587	577	643	574	645	647	712
영업이익	177	110	129	111	-27	38	16	88	102	258	160	137
영업이익률(%)	15.1	7.2	11.4	6.3	-2.0	2.0	0.9	4.0	4.7	10.0	6.7	5.3
순이익	290	105	606	215	-44	149	220	97	85	261	169	59
순이익률(%)	24.9	6.9	53.6	12.2	-3.3	7.7	11.8	4.4	3.9	10.2	7.1	2.3
순이익(지배주주)	286	116	620	272	56	223	260	110	102	304	193	66
순이익 대비 비중(%)	98.6	111.1	102.3	126.8	-129.3	149.5	118.3	114.3	119.3	116.3	114.3	111.3
qoq(%)												
매출액	-13.5	31.0	-26.0	55.7	-24.3	45.1	-3.7	18.2	-0.8	17.8	-6.8	6.9
영업이익	-32.3	-37.9	17.9	-14.4	적전	흑전	-57.9	454.4	15.7	152.9	-38.1	-14.6
순이익(지배주주)	흑전	-59.4	432.3	-56.1	-79.3	296.0	16.6	-57.5	-7.7	197.8	-36.3	-66.0
yoy(%)												
매출액	18.7	3.6	-11.8	30.5	14.3	26.5	64.7	25.0	63.7	32.9	28.7	16.4
영업이익	-25.3	-71.2	-50.9	-57.6	적전	-65.6	-87.7	-20.2	흑전	583.5	904.2	54.8
순이익(지배주주)	-4.6	-62.6	222.4	흑전	-80.3	91.5	-58.0	-59.4	81.1	36.2	-25.6	-40.4
종전 대비 변경률(%)												
매출액							-1.2	-1.3	-3.3	0.5	5.4	6.8
영업이익							-28.5	97.9	-40.4	-4.9	6.8	18.4
순이익(지배주주)							165.6	상향	-37.4	-3.9	-3.0	57.9

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 당사는 4Q14부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 따라서, 위의 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산치 및 전망치

자료: 컴투스, 이베스트투자증권 리서치센터

표5 연간 실적전망

(억원, 원, %)	2020	2021	2022E	2023E	2024E
매출액	5,090	5,587	7,329	9,711	10,807
Game (1)	5,090	5,068	5,194	7,170	8,174
Sports ①	937	992	1,198	1,448	1,461
기존 Sports(야구 중심)	937	992	1,040	1,077	1,113
컴투스 프로야구 V22	0	0	158	191	198
낙시의 산: 크루	0	0	0	126	95
골프스타 챔피언쉽	0	0	0	54	55
Strategy/RPG ②	4,107	3,998	3,945	5,661	6,664
서머너즈워:천공의 아레나	3,845	3,300	3,302	3,296	3,332
서머너즈워:크로니클	0	0	341	1,907	1,708
한국	0	0	227	442	370
북미	0	0	114	591	505
유럽 및 기타지역	0	0	0	874	832
워킹데드 아이덴티티	0	0	0	104	67
월드 오브 제노니아(순액)	0	0	0	61	44
거상M 징비록	0	0	0	35	107
기타 Strategy/RPG	262	699	302	258	1,406
Casual/SNG/ETC ③	46	78	52	61	48
미니게임천국	0	0	0	30	26
기타	46	78	52	31	22
Media Contents (2)	0	519	2,136	2,541	2,633
영업비용	3,949	5,061	7,214	9,054	9,942
인건비	792	1,115	1,649	1,926	2,181
로열티	192	183	226	340	411
지급수수료	1,852	1,835	2,042	2,709	3,034
마케팅비	715	906	715	1,037	1,127
유무형자산상각비	87	138	385	464	517
기타	310	883	2,197	2,578	2,672
영업이익	1,141	526	115	657	865
영업이익률(%)	22.4	9.4	1.6	6.8	8.0
순이익	764	1,215	422	575	733
순이익률(%)	15.0	21.8	5.8	5.9	6.8
순이익(지배주주)	804	1,294	650	665	822
순이익 대비 비중(%)	105.1	106.5	154.0	115.6	112.1
EPS	5,940	9,446	3,279	4,467	5,695
EPS(지배주주)	6,246	10,060	5,049	5,166	6,385
yoy(%)					
매출액	8.5	9.8	31.2	32.5	11.3
영업이익	-9.4	-53.9	-78.1	469.3	31.7
순이익(지배주주)	-28.1	61.1	-49.8	2.3	23.6
중전 대비 변경률(%)					
매출액			-0.7	2.4	2.4
영업이익			47.8	-7.2	-8.1
순이익(지배주주)			76.1	-7.6	-7.9

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 당사는 4Q14부터 장르별 매출 Breakdown 정보 제공 안 함. 따라서, 위의 장르별 매출 Breakdown은 당사 추산치 및 전망치

자료: 컴투스, 이베스트투자증권 리서치센터

Valuation

표6 컴투스 목표주가 Table

구분	2023E 지배주주 EPS(원)	PER(배)	목표주가(원)	목표시총(억원)
종전	5,593	17.9	100,000	12,866
신규	5,166	18.4	95,000	12,223
변경률(%)	-7.6	2.9	-5.0	-5.0

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

컴투스 (078340)

* 4Q21부터 위지웍스튜디오 연결편입 * 2Q22부터 마이뮤직테이스트 연결편입

재무상태표

(십억원)	2020	2021	2022E	2023E	2024E
유동자산	716	645	627	649	686
현금 및 현금성자산	58	254	233	230	242
금융기관예치금	487	225	207	204	215
매출채권 및 기타채권	58	87	103	123	131
기타	113	79	84	92	98
비유동자산	333	1,214	1,257	1,304	1,351
유무형자산	87	457	458	460	461
투자자산	232	717	754	793	834
기타	14	40	45	52	55
자산총계	1,049	1,859	1,884	1,953	2,036
유동부채	66	175	158	168	173
매입채무 및 기타채무	39	72	74	77	79
단기이자지급성부채	1	74	48	48	48
기타	26	30	36	43	45
비유동부채	6	271	273	276	279
장기이자지급성부채	0	194	194	194	194
기타	6	77	79	82	85
부채총계	72	446	431	444	452
지배주주지분	973	1,174	1,209	1,260	1,327
자본금	6	6	6	6	6
자본잉여금 및 기타	134	222	222	222	222
이익잉여금	833	945	981	1,031	1,098
비지배주주지분	4	239	243	250	257
자본총계	977	1,413	1,453	1,510	1,584

현금흐름표

(십억원)	2020	2021	2022E	2023E	2024E
영업활동 현금흐름	103	90	57	78	118
영업에서 창출된 현금	120	89	71	91	136
당기순이익	76	122	42	57	73
조정사항	50	-37	43	52	69
유무형자산상각비	9	14	39	46	52
법인세비용	27	24	23	22	28
이자손익	-17	-10	-3	-3	-3
기타	31	-65	-15	-13	-8
자산,부채 증감	-7	5	-14	-18	-6
법인세,이자,배당금 등	-17	1	-14	-13	-18
투자활동 현금	-45	-52	-37	-66	-91
유무형자산 증감	-8	-7	-40	-48	-53
투자자산 증감	-56	-11	-15	-35	-53
기타	19	-33	18	16	15
재무활동 현금	-35	156	-41	-15	-15
유상증자	0	183	-25	0	0
자기주식 증감	-17	-18	-15	-15	-15
기타	-18	-8	0	0	0
총현금흐름	23	194	-20	-3	12
기초 현금 및 현금성자산	36	58	254	233	230
외화 현금 환율변동 효과	-1	2	0	0	0
기말 현금 및 현금성자산	58	254	233	230	242
기말 기타현금성자산	589	265	244	240	252
기말 총현금유동성	647	519	477	470	494

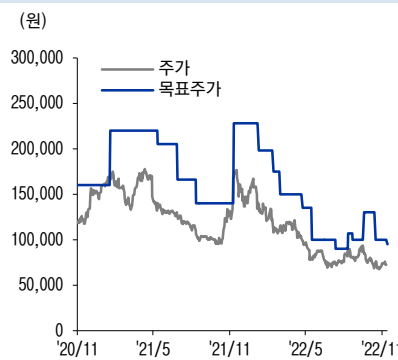
자료: 컴투스, 이베스트투자증권 리서치센터

손익계산서

(십억원)	2020	2021	2022E	2023E	2024E
매출액	509	559	733	971	1,081
게임	509	507	519	717	817
미디어 콘텐츠	0	52	214	254	263
영업비용	395	506	721	905	994
영업이익	114	53	12	66	86
EBITDA	123	66	50	112	138
영업외손익	-11	93	54	14	15
금융손익	13	44	19	15	15
이자손익	17	10	3	3	3
기타금융손익	-4	34	15	11	12
기타손익	-22	5	34	-2	-1
세전이익	104	145	65	80	101
법인세비용	27	24	23	22	28
당기순이익	76	122	42	57	73
지배주주순이익	80	129	65	66	82
총포괄이익	81	229	63	75	88
Profitability(%)					
영업이익률	22.4	9.4	1.6	6.8	8.0
EBITDA Margin	24.1	11.9	6.8	11.5	12.8
세전이익률	20.4	26.0	8.9	8.2	9.4
당기순이익률	15.0	21.8	5.8	5.9	6.8
ROA	7.4	8.4	2.3	3.0	3.7
ROE	8.0	10.2	2.9	3.9	4.7
ROIC	7.8	9.4	0.9	3.8	4.6

주요 투자지표

	2020	2021	2022E	2023E	2024E
Valuation (배)					
P/E	26.8	16.7	22.1	16.3	12.7
P/B	2.1	1.4	0.6	0.6	0.6
EV/EBITDA	11.4	23.4	9.9	4.5	3.5
P/CF	18.8	23.8	13.0	9.7	7.5
Per Share Data (원)					
EPS	5,940	9,446	3,279	4,467	5,695
BPS	75,943	109,816	112,911	117,334	123,122
CPS	8,490	6,655	5,569	7,501	9,669
DPS	1,402	1,201	1,201	1,201	1,201
Growth (%)					
매출액	8.5	9.8	31.2	32.5	11.3
영업이익	-9.4	-53.9	-78.1	469.3	31.7
EPS	-30.3	59.0	-65.3	36.2	27.5
총자산	4.4	77.2	1.4	3.7	4.2
자기자본	5.6	44.6	2.8	3.9	4.9
Stability (%배,십억원)					
부채비율	7.4	31.6	29.7	29.4	28.5
유동비율	994.2	144.6	145.3	146.3	151.6
자기자본비율	93.1	76.0	77.1	77.3	77.8
영업이익/금융비용(x)	11.5	6.7	0.5	3.2	3.9
이자보상배율(x)	309.3	49.8	7.0	6.9	7.8
총차입금	1	39	39	39	39
순차입금	-646	-479	-438	-431	-455

컴투스 목표주가 추이		투자 의견 변동내역											
(원)		일시	투자 의견	목표 가격	과락율(%)			일시	투자 의견	목표 가격	과락율(%)		
					최고 대비	최저 대비	평균 대비				최고 대비	최저 대비	평균 대비
			2021.01.19	Buy	220,000원	-19.3	-28.2	2022.11.14	Buy	95,000원			
			2021.05.13	Buy	205,000원	-31.5	-35.9						
			2021.06.29	Buy	166,000원	-23.7	-28.7						
			2021.08.13	Buy	140,000원	20.9	-21.8						
			2021.11.11	Buy	228,000원	-22.5	-32.0						
			2022.01.10	Buy	198,000원	-29.5	-33.9						
			2022.02.14	Buy	175,000원	-35.0	-37.0						
			2022.03.02	Buy	150,000원	-19.0	-25.2						
			2022.04.25	Buy	135,000원	-27.0	-32.7						
			2022.05.17	Buy	100,000원	-11.7	-21.0						
			2022.07.13	Buy	90,000원	-2.8	-13.3						
			2022.08.12	Buy	107,000원	-16.1	-21.9						
			2022.08.23	Buy	100,000원	-6.4	-16.3						
			2022.09.19	Buy	130,000원	-34.2	-40.3						
			2022.10.17	Buy	100,000원	-23.7	-28.1						

Compliance Notice

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

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)	투자의견 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	90.2% 9.8%	2018년 10월 25일부터 당사 투자등급 적용기준이 기준 $\pm 20\%$ 에서 $\pm 15\%$ 로 변경
		합계		100.0%	투자의견 비율은 2021. 10. 1 ~ 2022. 9. 30 당사 리서치센터의 의견공표 종목들의 맨마지막 공표의견을 기준으로 한 투자등급별 비중임 (최근 1년간 누적 기준, 분기별 갱신)