

COMPANY UPDATE

2026. 3. 30

Tech팀

오동환 Senior Analyst
dh1.oh@samsung.com

종목 정보

BUY

목표주가 280,000원 17.9%

현재주가 230,000원

시가총액 4.9조원

주식수 (유동주식 비중) 21,544,022주 (77.6%)

52주 최저/최고 135,800원/247,500원

60일-평균거래대금 345.9억원

수익률

1개월 6개월 12개월

엔씨소프트 (%) -2.6 2.7 39.4

Kospi 지수 대비 (%pts) 12.5 -36.3 -32.5

주요 전망치 변화

(원) 신규 기존 증감

투자 의견 BUY BUY

목표주가 280,000 280,000 0.0%

2025E EPS -2,324 -2,324 0.0%

2026E EPS 16,290 16,290 0.0%

컨센서스

커버 증권사 수 19

목표주가 304,444

추천 점수 3.9

※ 추천점수: 4 이상 → BUY, 3 → HOLD, 2 이하 → SELL



리서치센터 리포트
바로가기

엔씨소프트 (036570)

3개의 엔진으로 성장

- 아이온2와 리니지 클래식 흥행으로 레거시 IP를 통한 안정적 매출 확장에 성공
- M&A를 통한 캐주얼 게임 밸류체인 구축으로 신규 성장 동력 확보. 하반기 출시 될 신규 IP 게임이 흥행할 경우 본격적인 밸류에이션 리레이팅 전망

WHAT'S THE STORY?

안정적인 레거시 IP 매출: 기존 IP 확장이 성공적으로 진행 중. 1분기 출시된 리니지 클래식은 3주만에 누적 매출 500억원을 돌파하며 흥행. 현재도 PC방 점유율 20%대를 유지하며 국내 PC 게임 트래픽 2위를 유지. 아이온2 역시 매출이 하향 안정화되고 있으나, 1분기 1,200억원의 매출을 전망. 2개의 신작에서 '26년 약 8천억원의 신규 매출을 전망하며, 올해 2개의 스피노프 게임 추가 출시로 레거시 IP 매출 확대 예상.

캐주얼 게임 밸류체인 구축: 1분기부터 리후후와 스프링컴즈 매출 약 400억원이 연결 편입될 예정이며, 2분기부터는 저스트플레이 편입으로 캐주얼 게임 매출은 1,000억원대로 확대 예상. 개발 스튜디오와 리워드 게임 플랫폼을 모두 확보함에 따라 캐주얼 부문의 시너지가 기대되며, 이를 기반으로 외부 퍼블리싱도 본격 확대될 전망.

신규 IP 출시도 기대: 2분기부터는 타임테이커스, 브레이커스, 신더시티의 CBT 및 FGT를 진행할 예정. 테스트 결과에 따라 출시 일정의 지연 가능성 존재. 새로운 장르 게임 도전에 성공할 경우 밸류에이션 재평가가 가능할 전망. 신더시티 출시 이후에도 호라이즌 스틸 프론티어스 출시가 예정되어 있는 만큼 시작 기대감은 지속될 전망.

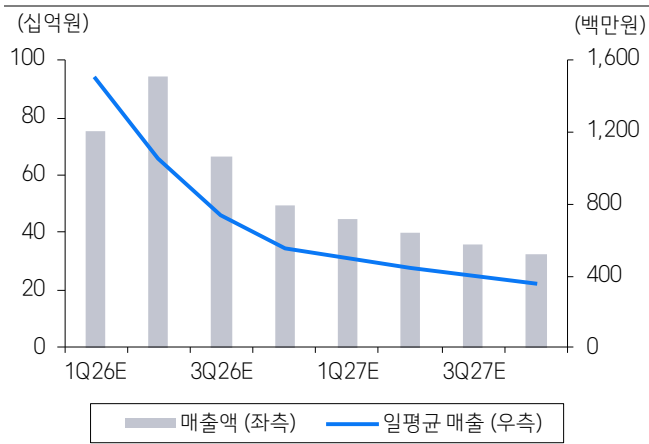
3개의 엔진으로 밸류에이션 드라이브: 엔씨소프트에 대해 기존 BUY 투자 의견과 목표주가 28만원('26년 예상 EPS에 국내외 게임 기업 P/E 평균 17.1배 적용)을 유지하며, 섹터 탑픽으로 추천함. 엔씨소프트는 기존 IP 확장과 M&A를 통한 장르 확장, 신규 IP 개발 3가지 성장 축을 동시 가동 중. 성장 전략이 가시화되며 이익이 정상화되는 구간만큼 밸류에이션 재평가가 필요하다고 판단됨.

SUMMARY FINANCIAL DATA

	2024	2025E	2026E	2027E
매출액 (십억원)	1,578	1,507	2,584	2,990
영업이익 (십억원)	-109	16	390	428
순이익 (십억원)	94	347	341	377
EPS (adj) (원)	-2,886	-2,324	16,290	17,659
EPS (adj) growth (%)	적전	적지	흑전	8.4
EBITDA margin (%)	-0.0	7.3	18.8	17.6
ROE (%)	3.0	10.7	9.7	9.9
P/E (adj) (배)	n/a	n/a	13.8	12.8
P/B (배)	1.2	1.1	1.2	1.1
EV/EBITDA (배)	n/a	34.1	8.8	7.8
Dividend yield (%)	0.8	0.6	2.1	2.3

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

리니지 클래식 매출 추이



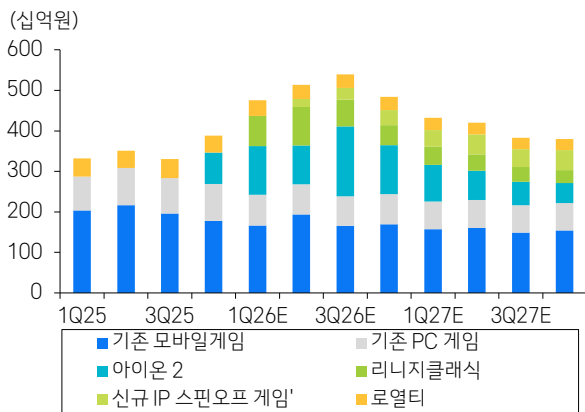
자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

국내 PC방 사용 시간 점유율

순위	게임명	장르	사용시간 점유율 (%)
1	리그 오브 레전드	RTS	31.4
2	리니지 클래식	RPG	20.4
3	배틀그라운드	FPS	8.3
4	발로란트	FPS	5.7
5	오버워치	FPS	4.4
6	FC 온라인	스포츠	4.4
7	서든어택	FPS	4.1
8	아이온2	RPG	2.7
9	메이플 스토리	RPG	2.3
10	로스트아크	RPG	2.1

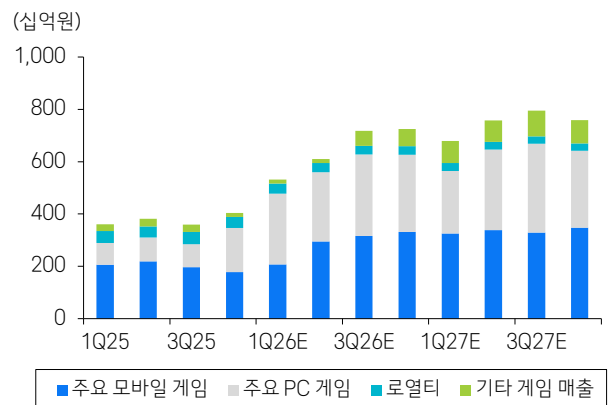
참고: 3월 27일 기준
자료: 게임트릭스

레가시 IP 게임 매출 추이



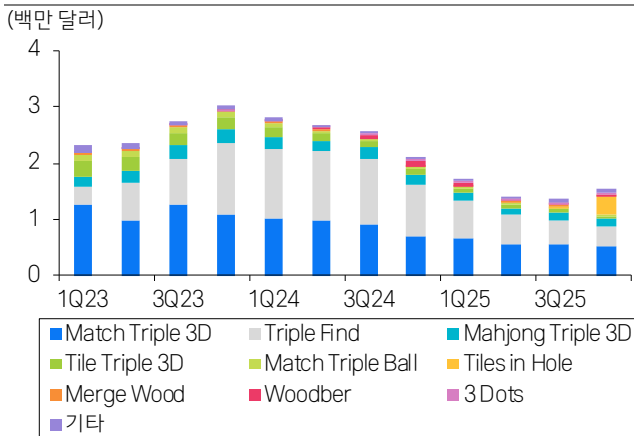
자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

플랫폼별 매출 추이



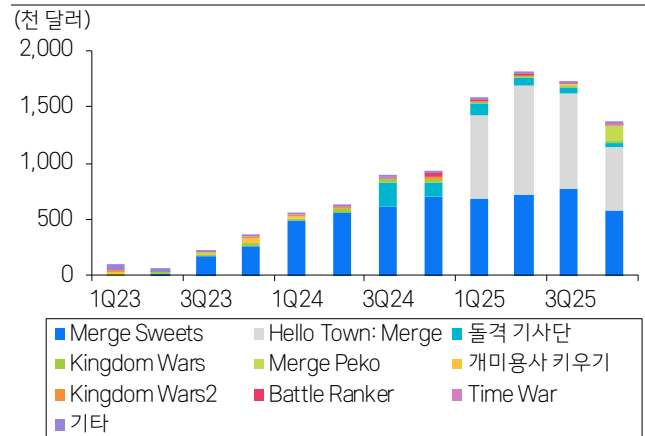
자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

LIHUUHU 매출 추정



자료: 센서타워

스프링컴즈 매출 추정



자료: 센서타워

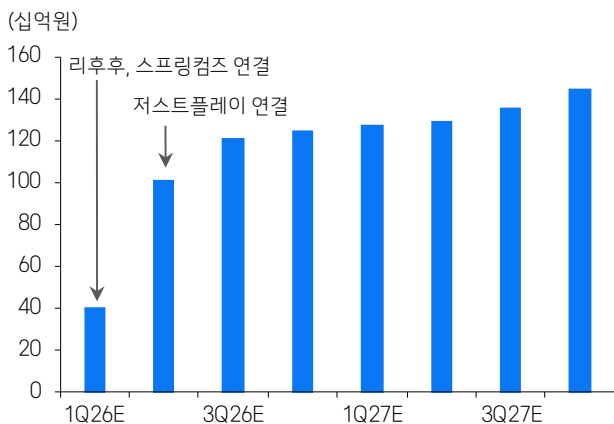
엔씨소프트 캐주얼게임사 인수 내역

기업명	기업개요	인수 발표	투자규모	확보 지분	대표 게임 이미지
JustPlay (저스트플레이)	<ul style="list-style-type: none"> - 글로벌 애드테크 기업 'AppLovin' 출신 경영진이 '20년 설립 - 자체 개발 및 퍼블리싱 모바일 캐주얼 게임 40여 종 보유 - 글로벌 이용자 2,500만, DAU 50만 이상 확보 - 대표작 <Solitaire Verse>, <Treasure Master> 	'26.03	3,016억원 (2억 2,000만 달러)	70%*	
Lihuhu (리후후)	<ul style="list-style-type: none"> - '17년 설립 이후 Match-3D, Hole 장르 등 캐주얼 게임 100여 종 출시 - '25년 예상 매출액 약 1,200억, 영업이익 300억 수준 - 매출의 80% 이상을 북미·유럽에서 창출하는 등 폭넓은 글로벌 이용자 확보 - 대표작 <Match Triple>, <Hole'em All> emd 	'25.12	1,534억원 (1억 400만 달러)	67%*	
Springcomes (스프링컴즈)	<ul style="list-style-type: none"> - 머지 게임 분야에서 전문성 보유 중인 국내 모바일 캐주얼 스튜디오 - 매년 4~5종의 신작 출시하는 빠른 개발 속도가 장점 - '25년 예상 매출액 약 280억으로, 전년 대비 2배 이상 성장 	'25.12	미공개	미공개	
Moving Eye (무빙아이)	<ul style="list-style-type: none"> - 슬로베니아 소재의 소규모 개발 스튜디오 - 무빙아이 통해 엔씨가 확보한 플랫폼의 기술력(UA, LiveOps 등) 및 시장성 검증 	'25.12	미공개	미공개	

참고: *잔여 지분 인수 콜옵션 보유

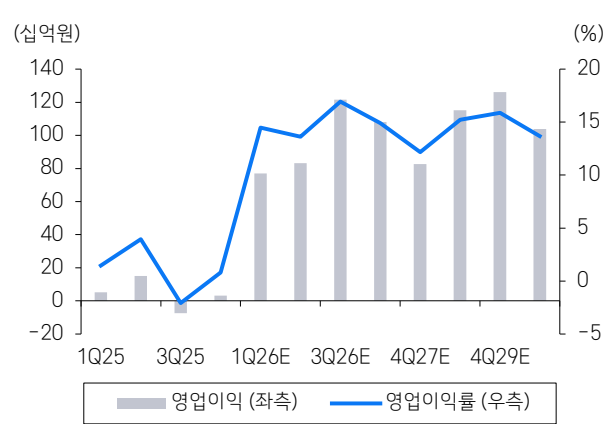
자료: 엔씨소프트

캐주얼게임 매출 추이



자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

영업이익 추이



자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

신작 라인업

시기	게임	장르	플랫폼	비고
4Q25	아이온2	MMORPG	PC/모바일	한국/대만 4Q25 출시
1Q26	리니지 클래식*	MMORPG	PC	2월 7일 프리오픈 후 11일 정식 출시
2Q26	타임 테이커즈	TPS	PC/콘솔	미스틸게임즈 개발
3Q26	브레이커즈: 언락 더 월드	애니메이션 RPG	PC/모바일	빅게임스튜디오 개발, 엔씨소프트 글로벌 퍼블리싱
	아이온2 글로벌	MMORPG	PC/모바일	자체 퍼블리싱
4Q26	신더시티	3인칭 슈팅	PC/콘솔	22년 11월 14일 유튜브 최초 공개
2026	길드워 리포지드 모바일*	MMORPG	모바일	IP 스피노프 게임
	아이온 모바일*	MMORPG	모바일	성취게임즈가 PC 아이온 포팅하여 개발
2027	호라이즌 스틸 프론티어스	MMORPG	PC/콘솔	소니 호라이즌 제로 던 IP 기반 MMORPG

참고: *2026년 IP 스피노프 게임 총 5종 출시 예정

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 정리

주요 게임 매출 추정

(백만원)	2025	2026E	2027E	2028E	1Q26E	2Q26E	3Q26E	4Q26E	1Q27E	2Q27E	3Q27E	4Q27E
리니지M	432,977	359,925	342,932	315,221	89,126	90,909	88,181	91,709	87,123	88,866	82,645	84,298
일 매출	1,203	1,000	953	876	990	1,010	980	1,019	968	987	918	937
영업일 수	360	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지2M	178,348	166,815	145,962	130,449	41,690	43,775	40,273	41,078	36,970	37,646	34,634	36,712
일 매출	495	463	405	362	463	486	447	456	411	418	385	408
영업일 수	360	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지 W	183,086	149,350	131,645	118,251	35,823	39,406	37,435	36,687	33,018	33,678	31,994	32,954
일 매출	509	415	366	328	398	438	416	408	367	374	355	366
영업일 수	360	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
캐주얼게임		388,395	536,789	711,830	40,500	101,250	121,500	125,145	127,648	128,924	135,371	144,847
일 매출		1,079	1,491	1,977	450	1,125	1,350	1,391	1,418	1,432	1,504	1,609
영업일 수		360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
아이온2	77,361	508,486	270,032	110,173	119,700	95,760	172,368	120,658	90,493	72,395	57,916	49,228
일 매출	1,934	1,412	750	306	1,330	1,064	1,915	1,341	1,005	804	644	547
영업일 수	40	360	360	360	90	90	90	90	90	90	90	90
리니지 클래식		285,263	153,556	100,748	75,000	94,500	66,150	49,613	44,651	40,186	36,168	32,551
일 매출		891	427	280	1,500	1,050	735	551	496	447	402	362
영업일 수		320	360	360	50	90	90	90	90	90	90	90
타임 테이커즈		79,800	97,456	55,215			42,000	37,800	30,240	25,704	21,848	19,664
일 매출		499	271	153			600	420	336	286	243	218
영업일 수		160	360	360			70	90	90	90	90	90
리미트 제로 브레이커스		14,000	40,607	22,444				14,000	12,600	10,710	9,104	8,193
일 매출		200	113	62				200	140	119	101	91
영업일 수		70	360	360				70	90	90	90	90
신더시티		50,000	101,150	53,874				50,000	35,000	26,250	21,000	18,900
호라이즌 스틸 프론티어스			383,500	324,853						100,000	157,500	126,000
일 매출			1,743	902						2,500	1,750	1,400
영업일 수			220	360						40	90	90

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

엔씨소프트 밸류에이션

2026년 예상 EPS	16,290
목표 P/E (배)*	17.1
적정 주가 (원)	279,108
목표주가 (원)	280,000
현재 주가 (원)	230,000
상승 여력 (%)	17.9

참고: *피어 그룹의 26년 P/E 평균 적용
3월 27일 종가 기준

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

글로벌 피어 P/E 밸류에이션

(배)	2025	2026E
크라프트톤	11.9	10.4
넷마블	14.2	12.9
EA	30.4	23.1
Bandai Namco	20.8	20.7
Nexon	21.3	18.4
평균	19.7	17.1

참고: 3월 27일 종가 기준

자료: Bloomberg

분기별 실적 추이 및 추정

(십억원)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26E	2Q26E	3Q26E	4Q26E	1Q27E	2Q27E	3Q27E	4Q27E
매출액	360.3	382.4	360.0	404.2	531.5	610.2	717.7	724.8	679.4	757.2	794.7	759.1
주요 모바일 게임	206.3	219.0	197.2	178.1	207.1	295.3	316.2	332.1	325.9	338.5	329.1	347.7
주요 PC 게임	83.3	91.7	87.7	168.2	270.6	264.5	311.6	294.6	238.9	307.8	339.7	294.5
로열티 매출	45.0	42.3	46.8	42.4	38.5	35.2	33.2	32.3	30.2	29.3	27.9	27.8
기타 게임 매출	25.7	29.5	28.3	15.6	15.3	15.1	56.8	65.9	84.4	81.5	98.0	89.1
영업비용	355.1	367.3	367.5	401.0	454.6	527.0	596.1	616.8	596.8	641.9	668.5	655.3
인건비 및 복리후생비	108.9	133.5	134.7	136.0	152.7	157.2	160.4	163.5	169.8	171.1	172.5	173.8
지급수수료	94.0	91.4	90.7	83.2	110.4	129.2	167.9	175.8	173.3	186.6	201.6	192.5
연구개발비	90.9	70.2	77.3	83.3	93.5	97.3	100.2	106.3	109.2	113.4	116.5	117.4
광고선전비	13.3	22.7	15.8	49.5	47.8	91.5	114.8	116.0	88.3	113.6	119.2	113.9
기타	48.0	49.5	49.0	48.9	50.1	51.7	52.7	55.2	56.2	57.3	58.7	57.7
영업이익	5.2	15.1	(7.5)	3.2	77.0	83.2	121.6	108.0	82.6	115.2	126.2	103.8
세전이익	31.3	(33.3)	435.1	28.2	83.5	91.8	147.5	126.5	96.7	132.6	145.1	121.6
당기순이익	37.5	(36.0)	347.4	(1.5)	63.4	69.8	112.1	96.1	73.5	100.8	110.3	92.4
지배주주순이익	37.8	(35.4)	346.7	(2.4)	64.7	71.2	114.3	98.0	75.0	102.8	112.5	94.3
수정 EPS (원)	1,038	1,030	-3,858	-563	3,452	3,595	4,827	4,415	3,548	4,684	5,098	4,329
이익률 (%)												
영업이익률	1.4	3.9	(2.1)	0.8	14.5	13.6	16.9	14.9	12.2	15.2	15.9	13.7
세전이익률	8.7	(8.7)	120.9	7.0	15.7	15.0	20.5	17.4	14.2	17.5	18.3	16.0
순이익률	10.4	(9.4)	96.5	(0.4)	11.9	11.4	15.6	13.3	10.8	13.3	13.9	12.2
지배주주순이익률	10.5	(9.3)	96.3	(0.6)	12.2	11.7	15.9	13.5	11.0	13.6	14.2	

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

연간 수익 추정 변경

(십억원)	2026E			2027E			2028E		
	변경 전	변경 후	차이 (%)	변경 전	변경 후	차이 (%)	변경 전	변경 후	차이 (%)
매출액	2,260.8	2,584.2	14.3	2,560.3	2,990.3	16.8		3,263.0	n/a
주요 모바일 게임	907.8	1,150.7	26.8	962.1	1,341.3	39.4		1,516.2	n/a
주요 PC 게임	1,035.8	1,141.3	10.2	1,132.1	1,180.9	4.3		1,222.2	n/a
로열티 매출	139.2	139.2	0.0	115.1	115.1	0.0		99.2	n/a
기타 게임 매출	177.9	153.1	(14.0)	351.0	353.0	0.6		425.3	n/a
영업비용	1,908.4	2,194.4	15.0	2,147.0	2,562.5	19.4		2,776.3	n/a
인건비 및 복리후생비	572.9	633.8	10.6	602.3	687.1	14.1		723.1	n/a
지급수수료	518.0	583.4	12.6	649.4	753.9	16.1		859.6	n/a
연구개발비	387.2	397.3	2.6	436.1	456.6	4.7		504.6	n/a
광고선전비	218.5	370.2	69.4	224.4	435.0	93.8		449.7	n/a
기타	211.9	209.7	(1.0)	234.7	229.9	(2.1)		239.3	n/a
영업이익	352.3	389.8	10.6	413.3	427.8	3.5		486.7	n/a
세전이익	411.2	449.2	9.2	480.4	496.0	3.3		561.7	n/a
당기순이익	312.5	341.4	9.2	365.1	377.0	3.3		426.9	n/a
지배주주순이익	318.8	348.2	9.2	372.4	384.5	3.3		435.4	n/a
수정 EPS (원)	14,923	16,290	9.2	17,097	17,659	3.3		19,948	n/a
이익률 (%)									
영업이익률	15.6	15.1		16.1	14.3			14.9	
세전이익률	18.2	17.4		18.8	16.6			17.2	
순이익률	13.8	13.2		14.3	12.6			13.1	
지배주주순이익률	14.1	13.5		14.5	12.9			13.3	

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

2026. 3. 30

포괄손익계산서

12월 31일 기준 (십억원)	2023	2024	2025E	2026E	2027E
매출액	1,780	1,578	1,507	2,584	2,990
매출원가	0	0	0	0	0
매출총이익	1,780	1,578	1,507	2,584	2,990
(매출총이익률, %)	100.0	100.0	100.0	100.0	100.0
판매 및 일반관리비	1,643	1,687	1,491	2,194	2,562
영업이익	137	-109	16	390	428
(영업이익률, %)	7.7	-6.9	1.1	15.1	14.3
영업외손익	69	230	445	59	68
금융수익	120	157	116	118	119
금융비용	29	40	47	43	41
지분법손익	4	4	-23	-7	-7
기타	-26	109	399	-8	-3
세전이익	206	121	461	449	496
법인세	-8	27	114	108	119
(법인세율, %)	-3.7	22.2	24.7	24.0	24.0
계속사업이익	214	94	347	341	377
중단사업이익	0	0	0	0	0
순이익	214	94	347	341	377
(순이익률, %)	12.0	6.0	23.1	13.2	12.6
지배주주순이익	212	94	347	348	385
비지배주주순이익	2	-0	1	-7	-8
EBITDA	249	-0	110	485	526
(EBITDA 이익률, %)	14.0	-0.0	7.3	18.8	17.6
EPS (지배주주)	9,663	4,291	16,023	16,164	17,849
EPS (연결기준)	9,744	4,287	16,057	15,847	17,499
수정 EPS (원)*	9,865	-2,886	-2,324	16,290	17,659

현금흐름표

12월 31일 기준 (십억원)	2023	2024	2025E	2026E	2027E
영업활동에서의 현금흐름	140	107	150	440	489
당기순이익	214	94	347	341	377
현금유출입이없는 비용 및 수익	72	-7	-231	135	143
유형자산 감가상각비	110	106	90	87	90
무형자산 상각비	2	3	5	8	8
기타	-40	-116	-326	40	45
영업활동 자산부채 변동	-96	-43	13	1	16
투자활동에서의 현금흐름	113	1,294	-978	-329	-293
유형자산 증감	-117	-83	-138	-250	-253
장단기금융자산의 증감	-78	987	-430	-71	-33
기타	308	390	-410	-8	-8
재무활동에서의 현금흐름	-177	-523	-72	-26	-90
차입금의 증가(감소)	20	-267	-22	-4	2
자본금의 증가(감소)	0	0	0	0	0
배당금	-136	-64	-28	-22	-92
기타	-62	-193	-21	0	0
현금증감	80	895	-935	-64	104
기초현금	286	365	1,260	325	261
기말현금	365	1,260	325	261	365
Gross cash flow	286	87	116	476	520
Free cash flow	22	23	11	190	236

참고: * 일회성 수익(비용) 제외
 ** 완전 회석, 일회성 수익(비용) 제외
 *** P/E, P/B는 지배주주기준

자료: 엔씨소프트, 삼성증권 추정

재무상태표

12월 31일 기준 (십억원)	2023	2024	2025E	2026E	2027E
유동자산	2,337	1,789	2,277	2,527	2,684
현금 및 현금등가물	365	1,260	325	261	365
매출채권	133	130	188	337	353
재고자산	1	1	1	3	3
기타	1,838	397	1,763	1,927	1,964
비유동자산	2,057	2,165	2,108	2,338	2,503
투자자산	673	872	814	881	884
유형자산	1,001	998	1,059	1,221	1,384
무형자산	96	104	105	105	105
기타	288	192	130	130	130
자산총계	4,394	3,954	4,385	4,865	5,188
유동부채	614	322	606	632	656
매입채무	0	0	0	0	0
단기차입금	0	0	0	0	0
기타 유동부채	614	322	606	632	656
비유동부채	526	568	353	488	502
사채 및 장기차입금	170	170	40	40	40
기타 비유동부채	357	398	313	448	462
부채총계	1,141	890	959	1,120	1,158
지배주주지분	3,250	3,058	3,420	3,746	4,038
자본금	11	11	11	11	11
자본잉여금	433	433	433	433	433
이익잉여금	3,473	3,474	3,662	3,987	4,280
기타	-667	-860	-686	-686	-686
비지배주주지분	3	5	6	-1	-9
자본총계	3,253	3,064	3,425	3,745	4,029
순부채	-885	-1,059	-583	-593	-728

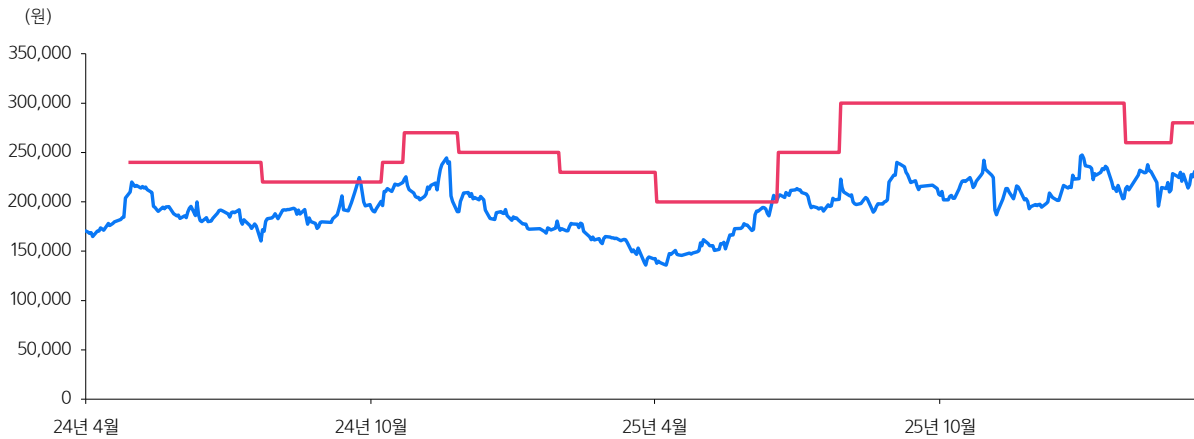
재무비율 및 주당지표

12월 31일 기준	2023	2024	2025E	2026E	2027E
증감률 (%)					
매출액	-30.8	-11.3	-4.5	71.5	15.7
영업이익	-75.4	적전	흑전	2,324.4	9.8
순이익	-50.9	-56.0	269.1	-1.7	10.4
수정 EPS**	-48.4	적전	적지	흑전	8.4
주당지표					
EPS (지배주주)	9,663	4,291	16,023	16,164	17,849
EPS (연결기준)	9,744	4,287	16,057	15,847	17,499
수정 EPS**	9,865	-2,886	-2,324	16,290	17,659
BPS	160,025	157,673	176,349	193,155	208,230
DPS (보통주)	3,130	1,460	1,150	4,754	5,250
Valuations (배)					
P/E***	24.4	n/a	n/a	13.8	12.8
P/B***	1.5	1.2	1.1	1.2	1.1
EV/EBITDA	17.7	n/a	34.1	8.8	7.8
비율					
ROE (%)	6.6	3.0	10.7	9.7	9.9
ROA (%)	4.8	2.3	8.3	7.4	7.5
ROIC (%)	14.6	-7.3	1.0	24.1	22.3
배당성향 (%)	1,475.4	1,549.6	6.4	26.5	26.5
배당수익률 (보통주, %)	1.3	0.8	0.6	2.1	2.3
순부채비율 (%)	-27.2	-34.6	-17.0	-15.8	-18.1
이자보상배율 (배)	9.4	-10.6	3.6	38.8	42.7

Compliance notice

- 본 조사분석자료의 애널리스트는 2026년 3월 27일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 2026년 3월 27일 현재 위 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 본 조사분석자료에는 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 애널리스트의 의견이 정확하게 반영되었음을 확인합니다.
- 본 조사분석자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있습니다.
- 본 조사분석자료는 당사의 동의 없이 어떠한 경우에도 어떠한 형태로든 복제, 배포, 전송, 변형, 대여할 수 없습니다.
- 본 조사분석자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보로부터 얻어진 것이나, 당사는 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없습니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임소재에 대한 증빙자료로 사용될 수 없습니다.
- 본 조사분석자료는 기관투자가 등 제3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.

2년간 목표주가 변경 추이



최근 2년간 투자의견 및 목표주가 변경 (수정주가 기준)

일 자	2024/3/20	5/13	8/6	10/22	11/5	12/10	2025/2/13	4/16	7/3	8/12	2026/2/11	3/13
투자의견	HOLD	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY	BUY
TP (₩)	220000	240000	220000	240000	270000	250000	230000	200000	250000	300000	260000	280000
과리율 (평균)	-16.29	-20.65	-13.65	-10.60	-20.02	-25.18	-30.22	-17.89	-18.99	-28.78	-15.50	
과리율 (최대or최소)	-5.45	-8.33	2.05	-8.54	-9.44	-16.20	-22.43	3.25	-14.60	-17.50	-8.65	

투자기간 및 투자등급: 삼성증권은 기업 및 산업에 대한 투자등급을 아래와 같이 구분합니다.

* 2023년 7월 27일부로 기업 투자 등급 기준 변경

기업

- BUY (매수)** 향후 12개월간 예상 절대수익률 15% 이상 그리고 업종 내 상대매력도가 평균 대비 높은 수준
- HOLD (중립)** 향후 12개월간 예상 절대수익률 -15%~ 15% 내외
- SELL (매도)** 향후 12개월간 예상 절대수익률 -15% 이하

산업

- OVERWEIGHT(비중확대)** 향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 5% 이상 상승 예상
- NEUTRAL(중립)** 향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률과 유사한 수준 (±5%) 예상
- UNDERWEIGHT(비중축소)** 향후 12개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 5% 이상 하락 예상

최근 1년간 조사분석자료의 투자등급 비율 2025.12.31 기준

매수(85.8%)·중립(14.2%)·매도(0%)

삼성증권

삼성증권주식회사

서울특별시 서초구 서초대로74길 11(삼성전자빌딩)
Tel: 02 2020 8000 / www.samsungpop.com

삼성증권 Family Center: 1588 2323

고객 불편사항 접수: 080 911 0900



Member of
**Dow Jones
Sustainability Indices**
Powered by the S&P Global CSA