



기업분석 | 인터넷/게임

Analyst

성종화

02 3779 8807

jhsung@ebestsec.co.kr

Buy (maintain)

목표주가	59,000 원
현재주가	40,500 원

컨센서스 대비 (2Q22E 영업이익 기준)

상회	부합	하회
	●	

Stock Data

KOSPI (7/13)	2,328.61 pt
시가총액	7,442 억원
발행주식수	18,375 천주
52 주 최고가/최저가	73,400 / 36,600 원
90 일 일평균거래대금	23.88 억원
외국인 지분율	9.7%
배당수익률(22.12E)	1.5%
BPS(22.12E)	72,329 원
KOSPI 대비 상대수익률	1 개월 -8.4% 6 개월 -27.2% 12 개월 -10.9%
주주구성	김가람 외 6 인 43.5% 자사주펀드 7.6% 국민연금공단 6.8%

Stock Price



더블유게임즈 (192080)

성장성 부진 감안해도 저평가. 향후 신작이 관건

2Q22 Preview: QoQ Flat, YoY 부진 & 당사 전망치 미달, 시장 전망치 부합 추정

2Q22 연결영업실적은 매출 1,488억원(qoq -0.7%, yoy -6.2%), 영업이익 423억원(qoq -0.9%, yoy -13.8%)으로서 전분기와는 비슷하고 전년동기 대비로는 부진할 것으로 추정한다.

2Q22 매출 QoQ 추정치는 Flat 수준이나 QoQ +4.5%에 달하는 환율효과를 제외한 USD 결제액 QoQ 추정치는 -4.9%이다. USD 결제액 성장성은 1Q22 QoQ -3.3%, YoY -16.1%로서 부진했었는데 2Q22에도 QoQ -4.9%, YoY -16.3%로서 부진이 지속될 것으로 추정한다. 한편, 2Q22 연결영업실적 전망치는 당사 종전 전망치 대비로는 소폭 미달하고 시장 컨센서스 전망치에는 부합하는 수치이다.

기존 주력 라인업 중심 성장성 부진. 하반기 이후 신작 몇 개의 히트 여부를 검증하며 대응

동사의 2022년 지배주주 EPS 전망치 대비 PER는 국내 주요 게임주 대비로도 상당히 낮을 뿐만 아니라 소셜카지노 시장의 구조적 성장한계라는 공통적인 문제를 겪고 있는 Sciply, Playtika 등 소셜카지노 Global Peer들 대비로도 현재주가, 목표주가 모두 50% 이상 Discount 상태이다. 이는 동사의 실적 안정성을 감안할 때 신작모멘텀 부재 및 이에 따른 성장모멘텀 열위를 감안하더라도 지나친 수준이라 판단한다.

의미 있는 수준의 신작모멘텀만 확보된다면 동사 주가는 강한 상승이 가능할 수 있는 상태이다. DoubleU Casino 2.0, SPINNING IN SPACE, THE HEROES, P2E SKILL Game 3종, SAVE THE ZOMBIES 등 4Q22 - 1H23 론칭 예정인 다수 신작들의 히트여부 및 히트수준을 주목할 필요가 있다.

Financial Data

(십억원)	2020	2021	2022E	2023E	2024E
매출액	658	624	602	643	676
증감률 (%)	28.1	-5.2	-3.5	6.8	5.1
영업이익	194	190	174	190	202
순이익	125	156	139	150	160
EPS (원)	6,792	8,505	7,556	8,188	8,691
증감률 (%)	12.4	25.2	-11.2	8.4	6.2
PER (x)	8.9	6.8	5.4	4.9	4.7
PBR (x)	1.2	0.9	0.6	0.5	0.5
EV/EBITDA (x)	3.9	3.2	1.2	0.3	-0.5
영업이익률 (%)	29.5	30.5	28.8	29.6	29.9
EBITDA Margin (%)	36.3	34.9	31.1	31.2	31.4
ROE (%)	15.8	14.8	11.0	10.7	10.2
부채비율 (%)	10.3	16.6	14.7	13.3	12.2

주: IFRS 연결 기준

자료: 더블유게임즈, 이베스트투자증권 리서치센터

2Q22 영업실적 Preview

표1 2Q22 영업실적 Preview

(억원, %)	2Q21	1Q22	2Q22E(총전)	2Q22E(신규)	yoY(%)	qoq(%)	총전 전망치 대비(%)
매출액	1,586	1,499	1,529	1,488	-6.2	-0.7	-2.7
더블다운인터렉티브(DDI)	1,046	1,030	1,046	1,018	-2.6	-1.2	-2.7
더블다운카지노(DDC)	1,014	994	1,010	984	-3.0	-1.0	-2.6
기타	31	36	36	34	9.9	-4.7	-5.4
더블유게임즈(DUG)	540	469	483	470	-13.0	0.2	-2.8
더블유카지노(DUC)	511	443	456	443	-13.2	0.1	-2.8
기타	29	26	27	26	-9.7	1.0	-2.9
영업비용	1,095	1,072	1,071	1,065	-2.8	-0.7	-0.5
플랫폼	471	444	454	442	-6.2	-0.4	-2.7
마케팅비	302	332	330	330	9.4	-0.4	0.0
인건비	146	172	174	174	19.5	1.3	0.0
로열티	34	22	22	21	-37.3	-1.7	-2.7
기타운영비용	60	59	58	60	-0.1	1.6	2.4
유무형자산상각비	84	45	32	38	-54.2	-14.5	18.7
영업이익	490	426	459	423	-13.8	-0.9	-7.9
영업이익률	30.9	28.5	30.0	28.4	2.5%P ↓	0.1%P ↓	1.6%P ↓

주 1: K-IFRS 연결기준

주 2: 1Q22E는 당사 종전 전망치. 1Q22P는 회사측 발표 가결산 실적

자료: 더블유게임즈, 이베스트투자증권 리서치센터

표2 더블유게임즈 2Q22 영업실적 전망치 비교(컨센서스 전망치 및 당사 종전 전망치 대비)

(억원, %)	2Q22E(당사 종전)	2Q22E(컨센서스)	2Q22E(당사 신규)	당사 종전 전망치 대비(%)	컨센서스 대비(%)
매출액	1,529	1,502	1,488	-2.7	-1.0
영업이익	459	426	423	-7.9	-0.8
영업이익률(%)	30.0	28.4	28.4	1.6%P ↓	부합

주: K-IFRS 연결기준

자료: 에프엔아이드, 이베스트투자증권 리서치센터

신작 론칭일정 정리

표3 더블유게임즈 2022-2023년 론칭 예정 신작 정리

게임	장르	자체/소싱	론칭일정
DoubleU Casino 2.0	Slot 기반 소셜카지노	자체개발 (DUG 개발) (DUG 퍼블리싱)	<ul style="list-style-type: none"> - 2H22 론칭 예정 - 4Q22 일부 국가 테스트 론칭, 2Q23 북미/유럽/호주 등 글로벌 시장 정식 론칭 가정하여 매출 추정 반영 - DUC 1.0은 2012년부터 개발한 Classic 소셜카지노 게임. 카지노 본연의 재미를 즐기려는 유저층 선호(40대 이상 중장년층 비중 훨씬 높음) VS DUC 2.0은 기술적으로는 최신 디바이스에 적합하고 화질도 대폭 개선되었으며 아이템 수집, 유저간 관계나 활동 등 젊은층에게 인기 있는 다양한 메타 콘텐츠 강화. 즉, DUC 1.0이 소셜카지노 클래식 게임인 반면 DUC 2.0은 카지노보다는 메타 콘텐츠를 바탕으로 한 게임적 요소 더 강화(스핀엑스게임즈가 2021년 가파르게 성장한 것은 메타 콘텐츠를 대폭 강화한 캐주얼 슬롯이 젊은층에게 인기가 있었기 때문) - 클래식 소셜카지노 게임은 미국에서 인기가 있는 반면 유럽, 호주 등 기타지역에선 인기가 없었으나 메타 콘텐츠 등 게임적 요소가 많이 들어간 최근 소셜카지노들은 미국 외 유럽, 호주 등에서도 인기가 많기 때문에 DUC 2.0은 미국은 물론 유럽, 호주 등에서도 히트할 가능성이 크다는 점에서 지역적 확장 기대감 큰 신작 - DUC 1.0과 커니벌 가능성 제한적: 유럽, 호주 등 미국 외 지역은 애초 DUC 1.0 매출은 거의 없으므로 커니벌 우려 없음 / 미국도 선호 유저층이 달라 커니벌 영향 제한적
SPINNING IN SPACE (가칭) (Project G)	슬롯 어드벤처 하이브리드	자체개발 (DUG 개발) (DDI 퍼블리싱)	<ul style="list-style-type: none"> - 3Q22 CBT, 이후 OBT, 2022년내 정식 론칭 예정 - 4Q22 타겟시장인 북미시장 정식 론칭 가정하여 매출 추정 반영 - Slot, 여행/어드벤처 하이브리드 게임 (레트로 감성의 캐주얼 어드벤처 슬롯 게임) (슬롯게임을 바탕으로 하되 우주를 여행하며 행성별로 준비되어 있는 슬롯을 클리어하고 재화를 획득한 후 다른 행성으로 여행) - 미국 모바일게임 매출순위 최상위권인 Coin Master(22.03.08 ~ 22.04.07 한달간 미국 애플 매출순위 3-10위, 구글 매출순위 2위)를 타겟으로 개발한 게임으로서 히트 기대수준 상당히 높은 신작 - Coin Master는 Slot, 캐주얼 대전 하이브리드 게임. '슬롯 + 클래시 오브클랜' 형태로 이해하면 됨. '클래시오브클랜'이 상대방과의 전투를 통해 얻은 아이템으로 기지를 성장시키듯이 Coin Master는 슬롯 대전, 슬롯 미션 수행 등으로 아이템 얻고 기지를 성장 시킴
THE HEROES (가칭) (Project N)	슬롯 기반 수집형 RPG	자체개발 (DUG 개발) (DDI 퍼블리싱)	<ul style="list-style-type: none"> - 2H22 론칭 계획 - 4Q22 일부 국가 테스트 론칭, 2023 북미/유럽/호주 등 글로벌 시장 정식 론칭 가정하여 매출 추정 반영
SAVE MY ZOMBIES (Project K)	슬롯 기반 하이퍼 캐주얼 대전 RPG	자체개발 (DUG 개발) (DDI 퍼블리싱)	<ul style="list-style-type: none"> - 2Q22(5월초) 브라질, 캐나다 등 일부 국가 테스트 론칭 개시 - 론칭일정 미정(1H23 론칭 가능성)
P2E 스킬 게임 3종 (더블유빙고 / 더블유솔리테어 / 더블유버블슈터)	빙고	자체개발 (DUG 개발) (DDI 퍼블리싱)	<ul style="list-style-type: none"> - 3종 모두 4Q22 테스트 론칭 예정 / 정식 론칭은 1Q23 가능성 (아직 별도로 매출 추정에는 반영하지 않고 있음) - 기존 빙고 게임을 스킬을 활용한 승부에 대해 보상하는 P2E 스킬 게임으로 변환하여 론칭

자료: 더블유게임즈, 이베스트투자증권 리서치센터

실적 전망

표4 더블유게임즈 분기 실적전망

(억원, %)	1Q21	2Q21	3Q21	4Q21	1Q22	2Q22E	3Q22E	4Q22E	1Q23E	2Q23E	3Q23E	4Q23E
매출액	1,639	1,586	1,508	1,508	1,499	1,488	1,494	1,539	1,550	1,558	1,617	1,702
더블다운인터랙티브(DDI)	1,077	1,046	1,009	1,025	1,030	1,018	1,024	1,057	1,080	1,082	1,070	1,103
더블다운카지노(DDC)	1,040	1,014	980	976	994	984	989	1,014	1,006	969	944	961
기타	37	31	29	48	36	34	35	42	74	113	127	142
더블유게임즈(DUG)	562	540	499	484	469	470	470	482	469	476	547	599
더블유카지노(DUC)	529	511	471	457	443	443	444	453	439	426	405	398
더블유카지노 2.0(DUC)	0	0	0	0	0	0	0	3	6	28	119	179
기타	33	29	27	27	26	26	26	26	25	23	22	22
영업비용	1,135	1,095	1,027	1,080	1,072	1,065	1,054	1,092	1,077	1,105	1,146	1,195
플랫폼	489	471	447	448	444	442	442	457	459	462	479	505
마케팅비	304	302	304	356	332	330	326	343	321	346	365	381
인건비	163	146	141	141	172	174	180	185	192	189	192	197
로열티	34	34	31	29	22	21	21	22	22	21	21	21
기타운영비용	45	60	57	61	59	60	60	60	59	61	63	65
유무형자산상각비	101	84	46	45	45	38	25	26	25	25	25	25
영업이익	503	490	481	429	426	423	439	447	473	454	471	507
영업이익률(%)	30.7	30.9	31.9	28.4	28.5	28.4	29.4	29.0	30.5	29.1	29.1	29.8
순이익	397	392	432	341	332	331	368	358	362	359	380	403
순이익률(%)	24.2	24.7	28.7	22.6	22.1	22.3	24.6	23.2	23.4	23.0	23.5	23.7
지배주주순이익	326	325	337	266	260	258	284	273	276	274	290	308
순이익 대비 비중(%)	82.1	82.9	77.9	78.0	78.4	77.9	77.1	76.3	76.3	76.3	76.3	76.3
qoq(%)												
매출액	3.2	-3.3	-4.9	0.0	-0.6	-0.7	0.4	3.0	0.7	0.5	3.8	5.3
영업이익	7.0	-2.7	-1.8	-10.9	-0.6	-0.9	4.0	1.7	5.8	-4.0	3.8	7.7
지배주주순이익	15.2	-0.3	3.7	-21.0	-2.3	-0.9	10.0	-3.8	1.3	-1.0	5.8	6.2
yoy(%)												
매출액	19.2	-16.0	-12.9	-5.0	-8.5	-6.2	-0.9	2.0	3.4	4.7	8.2	10.6
영업이익	31.2	-17.4	-2.7	-8.8	-15.3	-13.8	-8.7	4.2	10.8	7.4	7.2	13.6
지배주주순이익	1.3	68.4	3.8	-6.0	-20.3	-20.7	-15.8	2.5	6.3	6.2	2.1	12.8
종전 대비 변경률(%)												
매출액						-2.7	-0.4	-0.4	-0.3	-1.5	-1.4	-1.4
영업이익						-7.9	-1.7	-1.6	-0.8	-4.2	-4.0	-4.1
지배주주순이익						-7.9	-1.6	-1.6	-0.8	-4.2	-4.0	-4.0

▶ DDI 기타 매출에는 SPINNING IN SPACE, SAVE MY ZOMBIES, THE HEROES 등 신작 매출 추정 반영

- ▶ SPINNING IN SPACE: 3Q22 CBT, 이후 OBT 및 2022년내 정식 론칭 예정 → 4Q22 북미시장 중심 정식 론칭 가정
- ▶ SAVE MY ZOMBIES: 2Q22(5월초) 브라질, 캐나다 등 일부 국가 테스트 론칭 개시 → 1Q23 북미시장 중심 정식 론칭 가정
- ▶ THE HEROES: 2H22 론칭 예정 → 4Q22 일부 국가 테스트 론칭, 2Q23 북미/유럽/호주 등 글로벌 시장 정식 론칭 가정

▶ DUG 매출에는 DoubleU Casino 2.0 매출 추정 반영

- ▶ DUC 2.0: 2H22 론칭 예정 → 4Q22 일부 국가 테스트 론칭, 2Q23 북미/유럽/호주 등 글로벌 시장 정식 론칭 가정

주: K-IFRS 연결기준

자료: 더블유게임즈, 이베스트투자증권 리서치센터

표5 더블유게임즈 연간 실적전망

(억원, 원, %)	2020	2021	2022E	2023E	2024E
매출액	6,582	6,241	6,019	6,427	6,755
더블다운인터렉티브(DDI)	4,229	4,157	4,129	4,336	4,300
더블다운카지노(DDC)	4,042	4,010	3,982	3,881	3,687
기타	187	146	147	455	612
더블유게임즈(DUG)	2,353	2,084	1,890	2,091	2,456
더블유카지노(DUC)	2,207	1,968	1,783	1,667	1,485
더블유카지노 2.0(DUC)	0	0	3	332	886
기타	146	116	104	92	85
영업비용	4,640	4,337	4,284	4,522	4,736
플랫폼	1,965	1,854	1,784	1,905	2,003
마케팅비	1,156	1,266	1,331	1,413	1,486
인건비	690	591	711	770	815
로열티	157	127	86	85	78
기타운영비용	226	222	238	248	253
유무형자산상각비	445	277	134	101	101
영업이익	1,942	1,904	1,735	1,905	2,020
영업이익률(%)	29.5	30.5	28.8	29.6	29.9
순이익	1,248	1,563	1,388	1,504	1,597
순이익률(%)	19.0	25.0	23.1	23.4	23.6
지배주주순이익	1,123	1,255	1,074	1,148	1,219
순이익 대비 비중(%)	90.0	80.3	77.4	76.3	76.3
EPS(원)	6,792	8,505	7,556	8,188	8,691
지배주주 EPS(원)	6,112	6,828	5,847	6,247	6,632
yoY(%)					
매출액	28.1	-5.2	-3.5	6.8	5.1
영업이익	25.6	-2.0	-8.9	9.8	6.0
지배주주순이익	1.8	11.7	-14.4	6.8	6.2
EPS(지배주주)	1.2	11.7	-14.4	6.8	6.2
총전 대비 변경률(%)					
매출액			-0.9	-1.2	-2.1
영업이익			-2.8	-3.3	-5.4
지배주주순이익			-2.8	-3.3	-5.4
EPS(지배주주)			-2.8	-3.3	-5.4

▶ DDI 기타 매출에는 SPINNING IN SPACE, SAVE MY ZOMBIES, THE HEROES 등 신작 매출 추정 반영

- ▷ SPINNING IN SPACE: 3Q22 CBT, 이후 OBT 및 2022년내 정식 론칭 예정 → 4Q22 북미시장 중심 정식 론칭 가정
- ▷ SAVE MY ZOMBIES: 2Q22(5월초) 브라질, 캐나다 등 일부 국가 테스트 론칭 개시 → 1Q23 북미시장 중심 정식 론칭 가정
- ▷ THE HEROES: 2H22 론칭 예정 → 4Q22 일부 국가 테스트 론칭, 2Q23 북미시장 중심 정식 론칭 가정

▶ DUG 매출에는 DoubleU Casino 2.0 매출 추정 반영

- ▷ DUC 2.0: 2H22 론칭 예정 → 4Q22 일부 국가 테스트 론칭, 2Q23 북미/유럽/호주 등 글로벌 시장 정식 론칭 가정

주: K-IFRS 연결기준

자료: 더블유게임즈, 이베스트투자증권 리서치센터

Valuation

표6 더블유게임즈 목표주가 변동

(억원, 원, 배, %)	2023E 지배주주 EPS(원)	PER(배)	목표주가(원)	목표시총(억원)
총전	6,460	9.1	59,000	10,841
신규	6,247	9.4	59,000	10,841
변경률(%)	-3.3	3.4	0.0	0.0

자료: 이베스트투자증권 리서치센터

표7 소셜카지노게임 Global Peer VS 더블유게임즈 PER 비교

(억원, 배, %)	현재주가 기준 PER		평균 목표주가 기준 PER	
	2022E EPS 대비	2023E EPS 대비 PER	2022E EPS 대비	2023E EPS 대비 PER
Scipaly	13.9	10.6	17.2	13.1
Playtika	16.3	14.1	26.9	23.1
Global Peer 평균	15.1	12.4	22.1	18.1
더블유게임즈	6.9	6.5	10.1	9.4
Global Peer 평균 대비 할증/할인(%)	-54.1	-47.5	-54.2	-47.8

자료: Bloomberg, 이베스트투자증권 리서치센터

더블유게임즈(192080)

재무상태표

(십억원)	2020	2021	2022E	2023E	2024E
유동자산	217	528	676	837	1,000
현금및현금성자산	60	184	242	303	366
유동금융자산	105	291	382	480	578
매출채권및기타채권	46	43	43	44	46
기타	6	10	10	10	10
비유동자산	806	854	848	844	840
비유동금융자산	5	7	7	8	8
유형자산	1	1	1	2	2
무형자산	799	841	835	830	826
기타	1	5	4	5	5
자산총계	1,023	1,382	1,524	1,681	1,839
유동부채	55	103	102	103	105
단기차입금	0	49	49	49	49
기타	55	54	53	55	56
비유동부채	40	95	93	94	95
사채	0	50	50	50	50
기타	40	45	44	44	45
부채총계	95	197	195	198	200
지배주주지분	678	843	940	1,049	1,167
자본금	9	9	9	9	9
자본잉여금 및 기타	246	290	290	290	290
이익잉여금	424	543	640	750	868
비지배주주지분	249	342	389	434	472
자본총계	928	1,185	1,329	1,483	1,640

현금흐름표

(십억원)	2020	2021	2022E	2023E	2024E
영업활동 현금흐름	202	189	169	176	178
영업에서 창출된 현금	240	227	208	215	219
당기순이익	125	156	139	150	160
조정사항	122	69	71	63	59
유무형자산상각비	45	28	13	10	10
법인세비용	44	42	39	42	45
이자손익	30	0	5	1	0
기타	4	0	13	10	3
자산, 부채 증감	-6	2	-1	1	1
법인세, 이자 등	-39	-37	-40	-39	-41
투자활동 현금	-23	-184	-99	-103	-104
유무형자산 증감	-1	-1	-8	-5	-6
연결범위 변동	0	0	0	0	0
금융자산 증감	-22	-183	-91	-98	-99
기타	0	0	0	0	0
재무활동 현금	-165	118	-12	-11	-12
사채/차입금 증감	-152	98	0	0	0
유상증자/Stock Option	0	0	0	0	0
배당금 지급	-6	-6	-12	-11	-12
기타	-7	26	0	0	0
현금및현금성자산 증감	14	124	58	62	62
환율변동 효과	0	0	0	0	0
기초 현금및현금성자산	46	60	184	242	303
기말 현금및현금성자산	60	184	242	303	366

자료: 더블유게임즈, 이베스트투자증권 리서치센터

* K-IFRS 연결기준

손익계산서

(십억원)	2020	2021	2022E	2023E	2024E
매출액	658	624	602	643	676
더블다운인터랙티브	423	416	413	434	430
더블유게임즈	235	208	189	209	246
영업비용	464	434	428	452	474
영업이익	194	190	174	190	202
영업외수익	10	10	12	7	8
금융수익	2	2	1	3	4
외화등수익	8	8	10	4	4
영업외비용	35	3	7	5	5
금융비용	31	2	6	4	4
외화등비용	4	1	1	1	1
기타	0	0	0	0	0
지분법손익	0	0	0	0	0
세전이익	169	198	178	193	205
법인세비용	44	42	39	42	45
당기순이익	125	156	139	150	160
지배주주순이익	112	125	107	115	122
Profitability(%)					
영업이익률	29.5	30.5	28.8	29.6	29.9
EBITDA Margin	36.3	34.9	31.1	31.2	31.4
당기순이익률	19.0	25.0	23.1	23.4	23.6
ROA	11.9	13.0	9.6	9.4	9.1
ROE	15.8	14.8	11.0	10.7	10.2
ROIC	18.1	19.9	16.0	17.9	19.0

주요 투자지표

	2020	2021	2022E	2023E	2024E
Valuation (배)					
P/E	8.9	6.8	5.4	4.9	4.7
P/B	1.2	0.9	0.6	0.5	0.5
EV/EBITDA	3.9	3.2	1.2	0.3	-0.5
P/CF	5.3	5.7	4.4	4.2	4.2
Per Share Data (원)					
EPS	6,792	8,505	7,556	8,188	8,691
BPS	50,499	64,482	72,329	80,721	89,232
CPS	11,321	10,218	9,240	9,530	9,678
DPS	323	647	601	627	636
Growth (%)					
매출액	28.1	-5.2	-3.5	6.8	5.1
영업이익	25.6	-2.0	-8.9	9.8	6.0
EPS	12.4	25.2	-11.2	8.4	6.2
총자산	-4.8	35.1	10.3	10.3	9.4
자기자본	43.4	27.7	12.2	11.6	10.5
Stability (%), 배, 십억원)					
부채비율	10.3	16.6	14.7	13.3	12.2
유동비율	395.7	514.9	665.4	809.7	953.7
자기자본비율	90.7	85.7	87.2	88.2	89.1
영업이익/금융비용(x)	6.2	96.4	27.8	51.4	50.8
이자보상배율(x)	6.4	101.2	29.5	53.0	52.6
총차입금	0	99	99	99	99
순차입금	-165	-376	-525	-684	-845



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 돋기 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 어떤 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	91.0% 9.0%	2018년 10월 25일부터 당사 투자등급 적용기준이 기준 ±20%에서 ±15%로 변경
		합계		100.0%	투자의견 비율은 2021. 7. 1 ~ 2022. 6. 30 당사 리서치센터의 의견공표 종목들의 맨마지막 공표의견을 기준으로 한 투자등급별 비중임 (최근 1년간 누적 기준. 분기별 갱신)