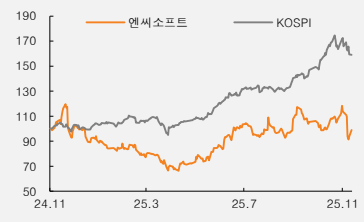


투자 의견(유지)	매수
목표주가(유지)	280,000원
현재주가(25/11/24)	202,500원
상승여력	38.3%

영업이익(25F,십억원)	35
Consensus 영업이익(25F,십억원)	36
EPS 성장률(25F,%)	302.1
MKT EPS 성장률(25F,%)	32.0
P/E(25F,x)	11.7
MKT P/E(25F,x)	13.5
KOSPI	3,846.06
시가총액(십억원)	4,363
발행주식수(백만주)	22
유동주식비율(%)	77.6
외국인 보유비중(%)	30.3
베타(12M) 일간수익률	1.28
52주 최저가(원)	135,800
52주 최고가(원)	244,500

(%)	1M	6M	12M
절대주가	-0.5	34.3	-6.5
상대주가	2.0	-9.5	-39.2



[인터넷/게임]

임희석

heeseok.lim@miraesec.com

036570 · 게임

엔씨소프트

지급수수료율 급감 기대

붕괴가 임박한 30% 수수료 정책

애플과 구글의 30% 수수료 체계에 균열이 발생 중이다. EU의 디지털시장법(DMA) 발효 이후 외부 결제 허용이 본격화되었고, 미국에서도 반독점 소송에서 구글이 잇따라 패소하며 수수료 구조의 유지 명분이 약화되고 있다. 완전한 외부 결제 자유화 및 인앱 결제 수수료 인하(15~20% 수준)가 가시권으로 들어왔다는 판단이다.

26년 인앱 결제 수수료의 전격적인 인하가 있을 것으로 예상된다. 인앱 결제 수수료 인하 시점이 예상보다 늦어지더라도 플랫폼 수수료 인하 효과는 26년부터 본격적으로 관찰될 전망이다. 26년 대다수 게임사에서 모바일 게임 내 자체 결제 방식을 도입하고 유저들의 자체 결제 이용 비중이 급격하게 상승할 전망이다.

지급수수료 감소 본격화

동사는 11월부터 모바일 자체 결제 시스템을 전격적으로 도입했다. 리니지M, 2M은 11월 12일부터 자체 결제가 가능해졌다. 11월 19일 출시한 아이온2도 자체 결제가 가능하게 출시되었으며 PC 결제 비중이 90%를 상회하는 것으로 추정된다. 26년말 동사의 모바일 게임 자체 결제 비중은 50%에 도달할 전망이다.

모바일에서의 자체 결제 도입에 따른 지급수수료 절감 효과는 26년 천억원 이상을 예상한다. 동사는 유저들에게 추가 보상을 주는 방식으로 자체 결제 유저 비중을 올려나갈 것이다. 매출액 대비 지급수수료 비중은 26년 15%까지 감소(25년: 23%)할 것이다.

투자 의견 '매수', 목표주가 280,000원 유지

자체 결제 도입에 따른 신작 레버리지 효과가 커진 부분이 긍정적이다. 전면적인 인앱 수수료 인하가 진행될 경우 지급수수료율 감소세가 가속화될 전망이다. 앱 수수료가 현재 30%에서 17%로 감소될 경우 동사는 천억원 수준의 지급수수료가 추가로 절감될 것으로 예상된다.

단기적으로는 아이온2의 트래픽을 기반으로 한 플레이를 할 시기로 판단한다. 유저 트래픽과 직결되는 서버 수의 증가 추세를 관찰할 필요가 있다. 아이온2는 출시 초반 잡음이 존재했으나 빠른 소통과 함께 게임이 안정화 국면으로 넘어가고 있다. 당사에서는 4분기 일평균 매출액 18억원, 26년 일평균 매출액 10억원을 가정한다.

결산기 (12월)	2023	2024	2025F	2026F	2027F
매출액 (십억원)	1,780	1,578	1,537	1,799	1,795
영업이익 (십억원)	137	-109	35	323	357
영업이익률 (%)	7.7	-6.9	2.3	18.0	19.9
순이익 (십억원)	212	94	373	274	303
EPS (원)	9,663	4,291	17,254	12,727	14,050
ROE (%)	6.6	3.0	11.6	7.8	8.0
P/E (배)	24.9	42.7	11.7	15.9	14.4
P/B (배)	1.4	1.0	1.0	1.0	0.9
배당수익률 (%)	1.3	0.8	0.8	1.0	1.0

주: K-IFRS 연결 기준, 순이익은 지배주주 귀속 순이익
자료: 엔씨소프트, 미래에셋증권 리서치센터

표 19. 모바일 지급수수료 17% 가정 시 주요 게임사 25년 실적 변동 추정

(십억원)

	넷마블	엔씨소프트	크래프톤	위메이드	카카오게임즈	시프트업	네오위즈	넥슨게임즈	펄어비스
전체 매출	2,761	1,537	3,452	596	460	298	425	178	364
모바일(자체 결제 제외)	2,476	844	1,859	443	353	168	195	84	42
비중	90%	55%	54%	74%	77%	56%	46%	47%	12%
모바일 지급수수료(30%)	743	253	169	133	106	0	58	0	13
모바일 지급수수료(17%)	421	144	96	75	60	-32	33	-16	7
기존 영업이익	360	35	1,272	13	-47	188	65	-60	-5
기존 영업이익률	13%	2%	37%	2%	-10%	63%	15%	-34%	-1%
신규 영업이익	682	145	1,345	70	-1	220	91	-44	0
신규 영업이익률	25%	9%	39%	12%	0%	67%	21%	-23%	0%
영업이익 증가액	322	110	73	58	46	32	25	16	6
영업이익률 상승폭 (p)	12%	7%	2%	10%	10%	4%	6%	11%	2%
영업이익 증가액/시가총액	7%	3%	1%	7%	3%	1%	5%	2%	0%
순이익 증가액	241	82	55	43	34	24	19	12	4
순이익 증가액x15	3,621	1,235	824	648	516	360	285	179	62
순이익 증가액x15/시가총액	81%	28%	7%	77%	36%	17%	54%	22%	3%

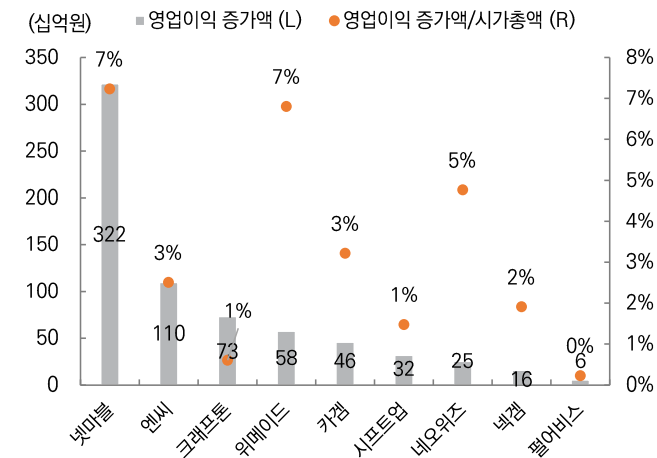
주1: 크래프톤의 모바일 매출의 상당 부분은 텐센트 서비스 지역에 대해서는 로열티로 수취하는 부분이기때 지급수수료 미발생.

주2: 순수 개발사 시프트업과 넥슨게임즈의 '모바일 지급수수료(17%)'행은 지급수수료율이 17%라면 늘어났을 공헌이익에 대한 부분을 표시.

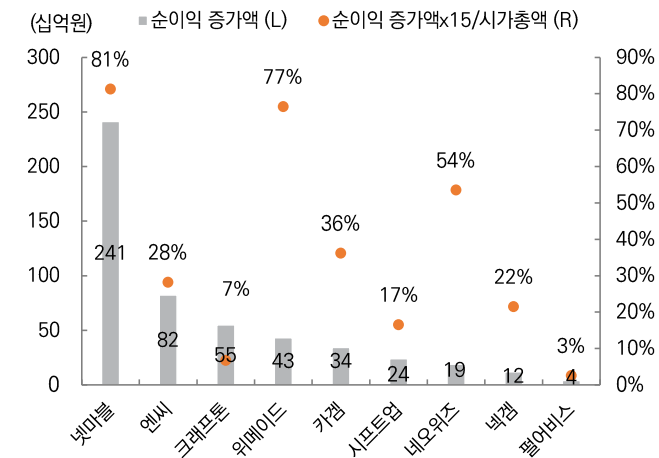
자료: 미래에셋증권 리서치센터

그림 80. 모바일 수수료 17%: 25년 영업이익 증가액, 시총 민감도

그림 81. 모바일 수수료 17%: 25년 순이익 증가액, 시총 민감도



자료: 미래에셋증권 리서치센터



자료: 미래에셋증권 리서치센터

표 20. 모바일 지급수수료 17% 가정 시 주요 게임사 26년 실적 변동 추정

(십억원)

	넷마블	엔씨소프트	크래프톤	위메이드	카카오게임즈	시프트업	네오위즈	넥슨게임즈	펄어비스
전체 매출	2,840	1,799	4,738	707	683	243	402	196	708
모바일(자체 결제 제외)	2,414	699	2,023	559	459	175	192	77	36
비중	85%	39%	43%	79%	67%	72%	48%	39%	5%
모바일 지급수수료(30%)	724	210	199	168	138	0	58	0	11
모바일 지급수수료(17%)	410	119	113	95	78	-33	33	-15	6
기존 영업이익	450	323	1,247	73	83	148	48	-57	226
기존 영업이익률	16%	18%	26%	10%	12%	61%	12%	-29%	32%
신규 영업이익	764	414	1,334	146	143	182	73	-43	231
신규 영업이익률	27%	23%	28%	21%	21%	66%	18%	-20%	33%
영업이익 증가액	314	91	86	73	60	33	25	15	5
영업이익률 상승폭 (p)	11%	5%	2%	10%	9%	5%	6%	9%	1%
영업이익 증가액/시가총액	7%	2%	1%	9%	4%	2%	5%	2%	0%
순이익 증가액	235	68	65	55	45	25	19	11	4
순이익 증가액x15	3,531	1,023	970	818	671	374	281	164	53
순이익 증가액x15/시가총액	79%	23%	8%	97%	47%	17%	53%	20%	2%

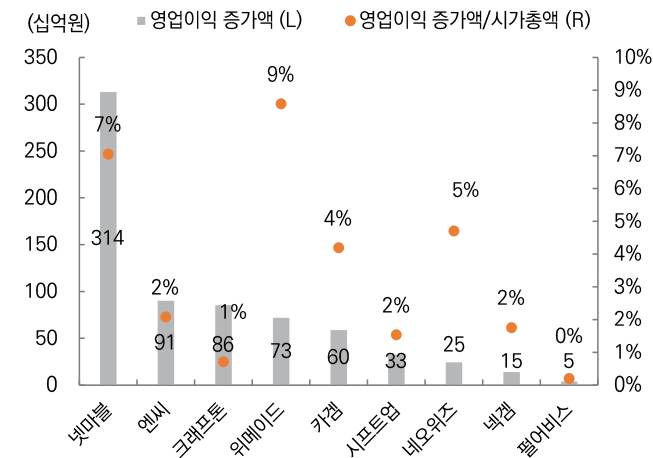
주1: 크래프톤의 모바일 매출의 상당 부분은 텐센트 서비스 지역에 대해서는 로열티로 수취하는 부분이기때 지급수수료 미발생.

주2: 순수 개발사 시프트업과 넥슨게임즈의 '모바일 지급수수료(17%)'행은 지급수수료율이 17%라면 늘어났을 공헌이익에 대한 부분을 표시.

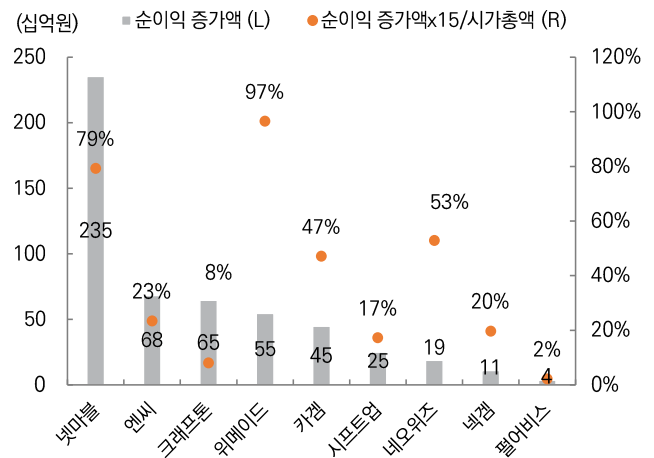
자료: 미래에셋증권 리서치센터

그림 82. 모바일 수수료 17%: 26년 영업이익 증가액, 시총 민감도

그림 83. 모바일 수수료 17%: 26년 순이익 증가액, 시총 민감도



자료: 미래에셋증권 리서치센터



자료: 미래에셋증권 리서치센터

표 21. 분기 및 연간 실적 전망

(십억원)

	1Q24	2Q24	3Q24	4Q24	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25F	2023	2024	2025F	2026F
매출액	398	369	402	409	360	382	360	434	1,780	1,578	1,537	1,799
(% YoY)	-16.9%	-16.2%	-5.0%	-6.5%	-9.5%	3.7%	-10.4%	6.1%	-30.8%	-11.3%	-2.6%	17.0%
PC	91	86	81	93	83	92	88	84	360	352	347	324
리니지	24	25	26	23	22	21	25	23	97	98	92	91
리니지2	23	21	20	21	19	23	22	21	87	85	85	83
아이온	14	13	12	11	8	13	9	9	68	50	39	34
B&S	4	4	3	14	14	19	14	13	24	25	60	49
길드워2	25	23	19	25	19	16	18	17	85	93	71	67
모바일	249	218	253	216	206	219	197	278	1,200	937	900	1,194
리니지M	105	107	159	122	113	121	105	109	496	493	448	404
리니지2M	56	42	43	41	38	48	47	45	263	183	178	165
리니지W	83	65	47	49	53	48	43	45	414	244	189	165
B&S2	6	3	4	4	3	2	1	1	27	17	7	4
아이온2	-	-	-	-	-	-	-	77	-	-	77	360
기타	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	95
기타	24	27	30	27	26	29	28	28	75	108	112	115
로열티	33	38	38	74	45	42	47	44	144	182	178	166
영업비용	372	360	416	539	355	367	368	412	1,643	1,687	1,502	1,476
인건비	203	188	201	314	187	191	199	195	823	906	772	794
마케팅비	7	17	49	55	13	23	16	75	85	128	128	146
D&A	28	28	27	26	25	25	21	20	112	108	91	81
지급수수료	95	82	105	98	94	91	87	78	434	380	350	275
기타	67	73	61	71	35	37	43	45	189	272	161	180
영업이익	26	9	-14	-129	5	15	-7	22	137	-109	35	323
(% YoY)	-68.5%	-74.9%	적전	적전	-79.7%	70.5%	적지	흑전	-75.4%	적전	흑전	-
영업이익률	6.5%	2.4%	-3.6%	-31.6%	1.4%	3.9%	-2.1%	5.1%	7.7%	-6.9%	2.3%	18.0%
지배주주순이익	57	71	-27	-7	38	-35	347	24	212	94	373	274
순이익률	14.4%	19.2%	-6.6%	-1.8%	10.5%	-9.3%	96.3%	5.6%	11.9%	6.0%	24.3%	15.2%

자료: 미래에셋증권 리서치센터

표 22. 연간 실적 추정치 변경

(십억원)

	변경전		변경후		변경률		컨센서스		괴리율		변경 사유
	2025F	2026F	2025F	2026F	2025F	2026F	2025F	2026F	2025F	2026F	
매출액	1,550	1,893	1,537	1,799	-1%	-5%	1,565	2,022	-2%	-11%	아이온2 매출 조정 자체 결제 비중 조정
영업이익	31	323	35	323	13%	0%	36	326	-3%	-1%	
순이익	370	274	373	274	1%	0%	291	324	-	-15%	
영업이익률	2.0%	17.1%	2.3%	18.0%	-	-	2.3%	16.1%	-	-	
순이익률	23.9%	14.5%	24.3%	15.2%	-	-	18.6%	16.0%	-	-	

자료: 미래에셋증권 리서치센터

표 23. 글로벌 게임 기업 Valuation

(십억원, 배, %)

	시가총액	PER		PSR		PBR		EV/EBITDA		OPM	
		25F	26F	25F	26F	25F	26F	25F	26F	25F	26F
크래프톤 (KR)	12,109	12.7	10.4	3.8	3.2	1.6	1.4	6.7	6.2	41.1	37.5
시프트업	2,167	12.5	18.3	7.3	9.9	2291.1	2009.3	7.7	10.9	63.3	62.8
넷마블	4,452	14.2	14.3	1.6	1.5	0.8	0.7	10.3	9.2	11.9	13.0
엔씨소프트	4,373	18.2	14.5	2.8	2.2	1.3	1.2	20.4	7.0	2.2	14.8
펄어비스	2,393	-	15.9	7.0	3.9	3.0	2.5	-	11.8	-7.1	24.7
카카오게임즈	1,425	-	29.5	2.9	2.1	1.0	1.0	76.4	16.6	-6.8	7.5
더블유게임즈	1,113	7.9	6.5	1.6	1.4	0.9	0.8	3.5	3.1	32.0	32.0
넥슨게임즈	833	-	32.2	4.5	3.0	3.1	3.0	-	17.2	-12.9	9.5
위메이드	847	30.6	14.6	1.4	1.2	1.8	1.6	24.5	11.1	1.7	9.0
네오위즈	531	12.7	12.8	1.3	1.3	1.0	0.9	4.0	4.2	13.7	13.4
EA (US)	74,131	23.5	21.8	6.3	6.0	7.4	6.6	18.1	17.1	29.1	29.6
테이크투	64,259	70.6	30.2	6.7	4.8	13.7	10.8	46.3	22.8	12.9	18.6
닌텐도 (JP)	162,669	37.9	29.6	7.3	6.7	5.4	4.9	35.4	24.8	17.6	24.3
코나미	32,651	34.4	29.6	7.3	6.7	6.0	5.2	19.8	17.5	27.6	29.5
넥슨	28,976	30.5	26.8	6.6	6.1	2.9	2.7	15.9	14.9	29.7	29.6
반다이남코	27,816	22.9	21.1	2.3	2.2	3.4	3.1	12.1	11.1	13.7	14.3
캡콤	19,748	30.5	26.7	11.2	10.1	6.3	5.4	23.8	21.1	40.7	41.6
스퀘어에닉스	10,850	37.9	32.4	3.9	3.7	3.3	3.1	16.0	15.7	16.1	15.5
고에테크모홀딩스	6,744	20.7	21.1	8.0	7.8	2.9	2.7	18.5	19.5	37.9	37.0
사이버에이전트	6,610	18.7	16.5	0.8	0.7	3.1	2.7	7.8	7.4	8.2	8.4
디엔에이	2,784	9.2	11.5	1.9	2.0	1.0	0.9	6.5	8.2	21.0	20.0
경호	1,596	20.1	19.2	1.7	1.6	1.0	1.0	11.4	12.8	12.1	11.4
텐센트 (CH)	1,083,700	20.4	17.9	6.9	6.3	4.4	3.8	17.3	15.5	33.0	34.8
넷이즈	130,128	16.3	15.4	5.5	5.1	3.9	3.3	12.3	11.4	32.5	32.9
세기화통	25,984	22.1	15.4	3.3	2.6	4.3	3.4	15.1	10.5	18.0	20.9
자이언트네트웍	14,847	31.6	18.5	13.8	9.3	4.9	4.1	28.3	16.9	44.9	51.8
킹넷네트웍	9,494	21.0	17.1	7.8	6.4	5.2	4.2	17.6	14.4	38.7	40.1
37인터랙티브	9,398	15.0	14.1	2.6	2.4	3.2	2.9	12.0	11.3	19.6	19.7
킹소프트	7,877	22.5	20.5	3.7	3.2	1.5	1.3	6.7	5.4	22.3	24.6
XD	6,381	18.7	15.9	4.7	4.1	7.5	5.3	15.2	13.0	27.4	28.3
완미세계	6,137	37.0	17.8	4.2	3.0	4.1	3.5	20.6	11.6	15.1	20.6
지비터네트웍	6,469	19.0	16.5	5.2	4.6	5.4	4.7	11.4	10.2	39.7	39.8

자료: 블룸버그, 미래에셋증권 리서치센터

엔씨소프트 (036570)

예상 포괄손익계산서 (요약)

(십억원)	2024	2025F	2026F	2027F
매출액	1,578	1,537	1,799	1,795
매출원가	0	0	0	0
매출총이익	1,578	1,537	1,799	1,795
판매비와관리비	1,687	1,502	1,476	1,438
조정영업이익	-109	35	323	357
영업이익	-109	35	323	357
비영업손익	230	430	43	47
금융손익	62	62	78	90
관계기업등 투자손익	4	356	-48	-56
세전계속사업손익	121	465	366	404
계속사업법인세비용	27	92	91	101
계속사업이익	94	373	274	303
중단사업이익	0	0	0	0
당기순이익	94	373	274	303
지배주주	94	373	274	303
비지배주주	0	0	0	0
총포괄이익	48	373	274	303
지배주주	48	372	274	302
비지배주주	0	1	1	1
EBITDA	0	147	422	448
FCF	23	452	327	342
EBITDA 마진율 (%)	0.0	9.6	23.5	25.0
영업이익률 (%)	-6.9	2.3	18.0	19.9
지배주주귀속 순이익률 (%)	6.0	24.3	15.2	16.9

예상 재무상태표 (요약)

(십억원)	2024	2025F	2026F	2027F
유동자산	1,789	2,288	2,585	2,885
현금 및 현금성자산	1,260	1,315	1,599	1,890
매출채권 및 기타채권	157	186	192	194
재고자산	1	1	1	1
기타유동자산	371	786	793	800
비유동자산	2,165	2,052	2,004	1,977
관계기업투자등	50	51	51	52
유형자산	998	1,018	968	935
무형자산	104	105	107	112
자산총계	3,954	4,340	4,589	4,862
유동부채	322	597	603	609
매입채무 및 기타채무	71	148	150	151
단기금융부채	46	48	49	49
기타유동부채	205	401	404	409
비유동부채	568	335	335	336
장기금융부채	336	248	248	248
기타비유동부채	232	87	87	88
부채총계	890	931	938	945
지배주주지분	3,059	3,403	3,647	3,912
자본금	11	11	11	11
자본잉여금	433	433	433	433
이익잉여금	3,474	3,819	4,062	4,327
비지배주주지분	5	5	5	5
자본총계	3,064	3,408	3,652	3,917

예상 현금흐름표 (요약)

(십억원)	2024	2025F	2026F	2027F
영업활동으로 인한 현금흐름	107	581	372	397
당기순이익	94	373	274	303
비현금수익비용가감	-7	129	100	90
유형자산감가상각비	106	108	96	88
무형자산상각비	3	3	3	4
기타	-116	18	1	-2
영업활동으로 인한 자산및부채의 변동	-43	96	-1	3
매출채권 및 기타채권의 감소(증가)	20	-30	-2	-2
재고자산 감소(증가)	0	0	0	0
매입채무 및 기타채무의 증가(감소)	0	0	0	0
법인세납부	-23	-92	-91	-101
투자활동으로 인한 현금흐름	1,294	-470	-57	-69
유형자산처분(취득)	-83	-129	-45	-55
무형자산감소(증가)	41	-4	-6	-8
장단기금융자산의 감소(증가)	987	-414	-6	-6
기타투자활동	349	77	0	0
재무활동으로 인한 현금흐름	-523	-115	-31	-37
장단기금융부채의 증가(감소)	-267	-86	0	0
자본의 증가(감소)	0	0	0	0
배당금의 지급	-64	-28	-31	-37
기타재무활동	-192	-1	0	0
현금의 증가	895	55	284	291
기초현금	365	1,260	1,315	1,599
기말현금	1,260	1,315	1,599	1,890

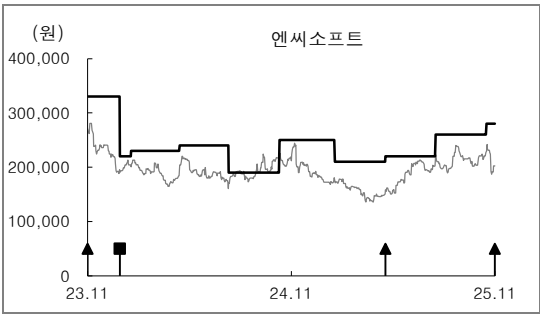
자료: 엔씨소프트, 미래에셋증권 리서치센터

예상 주당가치 및 valuation (요약)

	2024	2025F	2026F	2027F
P/E (x)	42.7	11.7	15.9	14.4
P/CF (x)	46.1	8.7	11.7	11.1
P/B (x)	1.0	1.0	1.0	0.9
EV/EBITDA (x)	-	18.5	5.7	4.7
EPS (원)	4,291	17,254	12,727	14,050
CFPS (원)	3,975	23,223	17,358	18,206
BPS (원)	175,362	194,713	205,995	218,310
DPS (원)	1,460	1,606	1,927	1,927
배당성향 (%)	30.1	8.3	13.6	12.3
배당수익률 (%)	0.8	0.7	0.9	0.9
매출액증가율 (%)	-11.3	-2.6	17.0	-0.2
EBITDA증가율 (%)	적전	흑전	188.2	6.1
조정영업이익증가율 (%)	적전	흑전	826.9	10.4
EPS증가율 (%)	-55.6	302.1	-26.2	10.4
매출채권 회전율 (회)	12.0	10.6	11.2	11.0
재고자산 회전율 (회)	1,759.7	1,453.6	1,684.4	1,664.0
매입채무 회전율 (회)	0.0	0.0	0.0	0.0
ROA (%)	2.3	9.0	6.1	6.4
ROE (%)	3.0	11.6	7.8	8.0
ROIC (%)	-7.3	6.0	25.6	29.5
부채비율 (%)	29.1	27.3	25.7	24.1
유동비율 (%)	555.1	383.5	429.1	474.1
순차입금/자기자본 (%)	-34.6	-48.5	-53.2	-57.2
조정영업이익/금융비용 (x)	-10.6	5.2	54.8	60.4

투자 의견 및 목표주가 변동 추이

제시일자	투자의견	목표주가(원)	과리율(%)	
			평균주가대비	최고(최저)주가대비
엔씨소프트 (036570)				
2025.11.11	매수	280,000	-	-
2025.08.12	매수	260,000	-18.45	-7.69
2025.05.14	매수	220,000	-15.00	-2.95
2025.02.12	Trading Buy	210,000	-25.64	-15.05
2024.11.05	Trading Buy	250,000	-20.68	-2.20
2024.08.06	Trading Buy	190,000	2.09	18.16
2024.05.10	Trading Buy	240,000	-20.51	-8.33
2024.02.13	Trading Buy	230,000	-17.44	-7.39
2024.01.24	Trading Buy	220,000	-8.48	-3.18
2023.11.27	매수	330,000	-29.29	-14.85
2023.08.09	매수	340,000	-28.09	-19.85



* 과리율 산정: 수정주가 적용, 목표주가 대상시점은 1년이며 목표주가를 변경하는 경우 해당 조사분석자료의 공표일 전일까지 기간을 대상으로 함

투자 의견 분류 및 적용 기준

기업	산업
매수 : 향후 12개월 기준 절대수익률 20% 이상의 초과수익 예상	비중확대 : 향후 12개월 기준 업종지수상승률이 시장수익률 대비 높거나 상승
중립 : 향후 12개월 기준 절대수익률 -10~10% 이내의 등락이 예상	중립 : 향후 12개월 기준 업종지수상승률이 시장수익률 수준
매도 : 향후 12개월 기준 절대수익률 -10% 이상의 추가하락이 예상	비중축소 : 향후 12개월 기준 업종지수상승률이 시장수익률 대비 낮거나 악화

매수(▲), Trading Buy(■), 중립(●), 매도(◆), 주가(—), 목표주가(→), Not covered(■)

* 2025년 5월 12일 기준으로 투자 의견 분류 기준 변경(Trading Buy 의견 삭제)

* 향후 12개월 기준 절대수익률 10% 이상, 20% 미만의 추가상승이 예상되는 종목은 금융투자분석사 재량에 따라 '매수' 또는 '중립' 의견으로 제시함

투자 의견 비율

매수(매수)	Trading Buy(매수)	중립(중립)	매도
78.61%	1.73%	19.08%	0.58%

* 2025년 09월 30일 기준으로 최근 1년간 금융투자상품에 대하여 공표한 최근일 투자등급의 비율

Compliance Notice

- 당사는 자료 작성일 현재 엔씨소프트 을(를) 기초자산으로 하는 주식워런트증권에 대해 유동성공급자(LP)업무를 수행하고 있습니다.
- 당사는 본 자료를 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 조사분석 대상법인의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 본 자료는 외부의 무단한 압력이나 간섭없이 애널리스트의 의견이 정확하게 반영되었음을 확인합니다.

본 조사분석자료는 당사의 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻은 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 종목 선택이나 투자시기에 대한 최종 결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 조사분석자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료의 지적재산권은 당사에 있으므로 당사의 허락 없이 무단 복제 및 배포할 수 없습니다.