

시프트업
(462870)

이재은

jeeun.lee@daishin.com

투자이견

BUY

매수, 신규

목표주가

80,000

신규

공모희망가

47,000~60,000

디지털컨텐츠 업종

공모 희망가액	47,000~60,000원
예정 시가총액	2.73~3.48조원
주식수(상장후)	5,803만주
자본금/액면가	99억원/200원
공모주식수	725만주
공모비율	12.5%
공모예정금액	3,407~4,350억원
주요주주 및 지분율	
	최대주주 등 42.7%
	Aceville Pte, Ltd 35.0%

공모일정관련

신규상장시장	KOSPI
수요예측일	2024.06.03~06.27
공모주청약예정일	2024.07.02~07.03
상장예정일	2024.07
상장주관사	한국투자증권, 제이피모간증권회사, NH투자증권

글로벌 서브컬처 기업으로
성장 준비 완료

- 글로벌 흥행 IP 2종을 보유한 시프트업 7월 상장 예정
- 2023년에 이어 2024년 역시 신작 흥행으로 실적 고성장 지속 전망
- 공모가 밴드의 2024년 PER은 15.3~19.5배. 공모 후 주가 상승 여력 충분

투자이견 매수, 목표주가 80,000원으로 커버리지 개시

2024E EPS 3,073원에 Target PER 26배 적용. Target PER은 글로벌 IP 2종 보유, 높은 hit ratio 등을 고려하여 글로벌 peer의 2024년 평균 대비 20% 할증한 수준

공모희망가액 47,000~60,000원, 상장 후 예정시가총액 2.73~3.48조원. 당사 추정치 기준 PER은 2024년 기준 15.3~19.5배, 2025년 기준 16.9~20.5배

2025년에 중국에 출시하는 '승리의 여신: 니케'의 흥행 성과가 추정치를 넘어선다면 밸류에이션 매력도 더욱 증가

IP 파워와 모바일/콘솔 개발 역량을 모두 갖춘 국내 대표 게임사

서브컬처 장르 게임 개발에 특화된 게임사로 주요 개발작은 '데스티니 차일드'(2016), '승리의 여신: 니케'(2022), '스텔라 블레이드'(2024)

시프트업은 '승리의 여신: 니케'의 흥행에 따라 2023년부터 본격적으로 실적 성장. '스텔라 블레이드'도 손조로운 초기 흥행 달성. 무엇보다 두 게임 모두 글로벌 시장에서 흥행하면서 동사는 단기간에 글로벌 흥행 IP 2종 보유

2025년부터는 신규 IP 개발과 함께 기존 IP의 후속작들을 출시할 계획

국내 경쟁사와 차별되는 투자 포인트 3가지

국내 peer 대비 차별화되는 포인트는 1) 글로벌 흥행 IP 2종 보유, 2) 플랫폼 다변화, 3) 높은 hit ratio

국내 게임 시장은 모바일에 편중되어 있으며, 국내 게임사들은 One IP 의존도가 높은 경향이 있음. 이는 다양한 유저층을 확보하는데 어려움이 있으며, 차기작 출시 시 기존 게임과의 카니발리제이션 등의 우려 존재

시프트업의 IP 2종은 각각 모바일과 콘솔에서 흥행. 흥행 지역 역시 북미, 일본, 유럽 등 다양. 회사 설립 이후 출시한 게임 모두 초기 흥행에 성공하면서 hit ratio도 상당히 높은 편. 향후 출시 예정인 신규 IP 및 기존 IP의 후속작들 모두 동사의 이익 성장에 기여 가능할 것으로 기대

'스텔라 블레이드'의 흥행 성공으로 2024년 실적 큰 폭 개선 전망

2024년 매출액 2,721억원(YoY 61.4%), 영업이익 2,077억원(YoY 87%) 성장 전망. '승리의 여신: 니케'의 2024년 일평균 매출 약 17억원으로 전년도와 유사한 수준으로 추정했으며 '스텔라 블레이드'의 2024년 판매량 180만장으로 추정

종합하면 2023년에는 '승리의 여신: 니케'의 흥행으로, 2024년에는 '스텔라 블레이드'의 흥행으로 실적의 고성장 이어갈 것으로 전망

공모가 밴드의 2024년 기준 PER은 15.3~19.5배로 공모 후 주가 상승 여력 충분

I. 투자 의견 매수, TP 80,000원으로 커버리지 개시

공모가 대비 주가 상승 여력 높음

투자 의견 매수(BUY), 목표주가 80,000원으로 시프트업 커버리지를 개시한다. 글로벌 흥행 IP 2종 보유, 게임 플랫폼 다변화, 높은 hit ratio 등을 고려하여 2024년 Target PER을 글로벌 peer 대비 20% 할증한 26배로 적용했다.

시프트업 상장 개요는 표2와 같다. 공모주식수는 725만주로 상장예정주식수의 12.5%이며, 배정 비율은 일반투자자 25~30%, 기관투자자 70~75%다. 공모 희망가액은 47,000원~60,000원, 공모예정금액은 3,407억원~4,350억원으로 상장 후 예정시가총액은 2.73조원~3.48조원이다. 수요예측은 6월 3~27일이다.

상장 후 최대주주(대표이사) 지분 39.05%는 1년간 보호예수되며 대표이사 외 최대주주 등의 지분 3.69%는 6개월간 보호예수된다. SI인 Aceville Pte. Ltd.(텐센트의 자회사)의 보유한 지분 35.03% 중 4.96%는 6개월간 의무 보유 예정이며, 나머지 지분은 6개월간 자발적 보호예수된다. 상장 후 주주구성은 최대주주 등 외 42.74%, Aceville Pte. Ltd. 35.03%, 공모주주(기관, 일반) 18.02% 등이다. 이외 주주로는 카카오성장나눔게임펀드, KIF-카카오우리는행기술금융투자펀드 등이 있다.

동사 공모희망가액은 47,000~60,000원, 예정시가총액은 2.73조원~3.48조원이다. 현재 당사 추정치 기준 PER은 2024년 기준 15.3~19.5배, 2025년 기준 16.9~20.5배다. 2025년 중국에서의 '승리의 여신: 니케'의 흥행 성과가 현재 당사 추정치를 넘어선다면 밸류에이션 매력도는 더욱 증가할 수 있다.

동사는 공모자금을 활용해 기존 IP 강화, 신규 IP 개발 등과 같은 운영 자금과 개발 인력 증가에 따른 사옥 등을 구축하기 위한 시설 자금으로 사용하고자 한다.

표 1. 시프트업 Valuation

구분	2024년 기준	2025년 기준
공모가 하단(47,000 원)	15.3x	16.9x
공모가 상단(60,000 원)	19.5x	20.5x
Target PER	26x	목표주가 80,000 원

자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

표 2. 시프트업 상장 개요

구분	내용
공모주식수	7,250,000 주
배정비율	일반 청약자 25.0~30.0%, 기관투자자 70.0~75.0%
공모희망가액	47,000 원~60,000 원
공모예정금액	3,407 억원 ~ 4,350 억원
상장예정주식수	58,025,720 주
예정시가총액	2,73 조원 ~ 3,48 조원
수요예측일	2024년 06월 03일 ~ 06월 27일
청약예정일	2024년 07월 02일 ~ 07월 03일
납입일	2024년 07월 05일

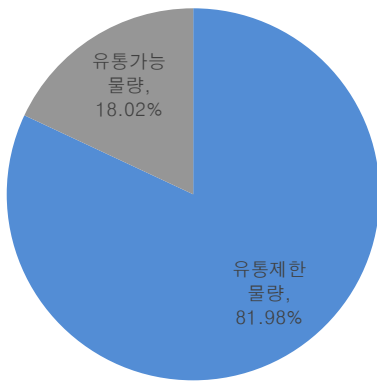
자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

표 3. 시프트업 공모 후 보호예수사항

구분		주식 수	지분율	보호예수구간
유통제한물량	최대주주	22,661,370	39.05%	1년
	대표이사 외 최대주주 등	2,139,630	3.69%	6개월
	Aceville Pte. Ltd (S, 의무 보유 예정)	2,879,040	4.96%	6개월
	Aceville Pte. Ltd (S, 자발적 보호예수)	19,760,735	30.07%	6개월
	이외 자발적 보호예수	19,760,735	3.99%	6개월
	기타보호예수자	130,410	0.22%	6개월
	합계	47,571,185	81.98%	
유통가능물량	공모주주(기관, 일반)	7,250,000	12.49%	
	기타주주	3,204,535	5.53%	
	합계	10,454,535	18.02%	
총합계	최대주주	58,025,720		

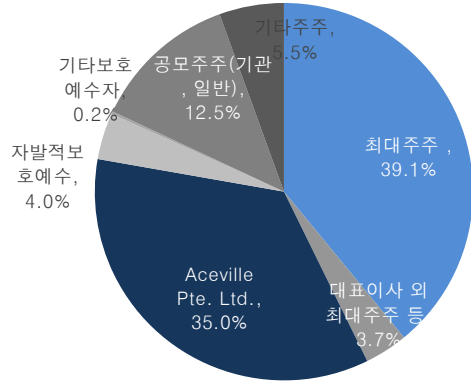
자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

그림 1. 유통 가능/제한 물량 비중



자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

그림 2. 시프트업 공모 후 주주구성



자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

표 4. 공모 자금의 사용 목적

목적	세부 내역
운영자금	2,400억원
1) 기존 IP 강화	〈니케 IP〉 콘텐츠 개발 및 신규 지역 확장 〈스텔라 블레이드 IP〉 IP 확장_ DLC, 확장팩, 시리즈화 등
2) 신규 IP 개발	프로젝트 〈Project Witches〉 등 신작 개발 및 IP 매입
3) 기타	SI 등 자체 개발 역량 강화
시설자금	964억원
시설투자	개발 인력 증가에 따른 근무 환경 (사옥 등) 구축

자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

표 5. 글로벌 peer 밸류에이션

(단위: 백만달러, %, 배)

기업	시총	Performance			PER		PBR		PSR		EV/EBITDA	
		1M	3M	YTD	2024E	2025E	2024E	2025E	2024E	2025E	2024E	2025E
크래프톤	9,310	2.9	11.7	37.9	16.8	15.3	2.0	1.8	5.3	4.7	10.6	8.7
엔씨소프트	3,033	(9.7)	(3.4)	(21.1)	23.6	15.9	1.2	1.1	2.5	2.1	12.6	7.6
넷마블	3,599	(11.7)	(3.0)	(1.0)	55.1	39.9	1.0	1.0	1.8	1.7	21.1	19.4
카카오게임즈	1,213	(7.1)	(15.0)	(22.1)	30.5	17.2	1.2	1.1	1.6	1.4	14.0	11.2
펄어비스	1,934	6.4	41.9	6.7	343.8	21.0	3.7	3.2	8.0	4.4	300.2	14.1
위메이드	1,005	(14.0)	(41.1)	(33.3)	28.5	9.5	4.9	3.9	1.6	1.4	24.4	9.0
Electronic Arts	36,129	7.1	(1.0)	(0.9)	18.6	18.0	4.8	4.5	4.7	4.7	13.9	13.5
CD Projekt	3,297	17.0	13.8	17.9	53.3	83.3	5.1	4.9	15.9	20.8	31.8	46.2
Taketwointeractiv e	27,365	10.9	10.2	(0.8)	70.5	61.4	3.2	5.1	5.2	4.8	43.3	50.9
Nintendo	69,645	5.1	2.3	14.4	22.4	28.1	4.1	3.8	6.8	7.4	17.1	21.2
Nexon	14,617	6.8	6.8	6.3	22.0	18.9	2.2	2.1	5.1	4.6	12.5	10.3
Square Enix	3,586	(26.7)	(23.5)	(9.2)	17.1	15.2	1.7	1.6	1.7	1.7	7.5	5.9
Konami	9,980	5.3	11.4	47.9	26.6	23.4	3.6	3.2	4.5	4.1	13.4	12.2
Bandai Namco	12,632	(5.3)	7.7	6.3	24.3	19.6	2.9	2.6	1.9	1.8	13.8	10.0
Capcom	9,743	8.0	(3.6)	26.0	30.5	25.5	6.6	5.5	10.9	9.5	23.3	19.3
Netease	59,929	(6.6)	(15.5)	(0.3)	12.4	11.7	2.8	2.5	3.7	3.4	8.8	7.8

자료: Bloomberg, 대신증권 Research Center

II. 시프트업 기업 개요

IP 파워와 모바일/콘솔 개발 역량을 모두 갖춘 국내 대표 게임사

대표이사는 김형태 대표로, 국내 게임 업계를 대표하는 게임 디렉터 중 한명이다. 소프트맥스, 엔씨소프트를 거쳐 현재 시프트업의 대표를 맡고 있다.

시프트업은 서브컬처 장르 개발에 특화된 게임사로 주요 개발작은 ‘데스티니 차일드’(2016, 모바일), ‘승리의 여신: 니케’(2022, 모바일), ‘스텔라 블레이드’(2024, 콘솔)가 있다. 게임 개발 전문 회사로 개발자들을 직접 퍼블리싱하지 않으며, 현재 서비스 중인 ‘승리의 여신: 니케’와 ‘스텔라 블레이드’는 각각 레벨 인피니트(텐센트 산하 글로벌 게임 퍼블리싱 브랜드)와 소니가 퍼블리싱을 맡고 있다. 동사는 향후에도 게임 퍼블리싱을 위해 글로벌 유수의 파트너사들과 협업하며, 개발에만 집중하는 현재 전략을 유지할 계획이다.

동사의 개발 인력은 2024년 4월말 기준 297명이며 이 중 약 270명, 즉 약 90% 이상의 인력이 개발자다. 현재는 개발 인력 중 대부분이 ‘승리의 여신: 니케’의 라이브서비스와 ‘스텔라 블레이드’의 후속작 개발에 집중하고 있다.

표 6. 시프트업 주요 연혁

시기	내용
2013.12	주식회사 시프트업 법인설립
2018.12	모바일 게임 '데스티니 차일드' 글로벌 140개국 출시
2019.03	GDC에서 신작 '스텔라 블레이드' 티저 공개
2019.04	신작 '승리의 여신: 니케', '스텔라 블레이드' 개발 공식 발표
2019.09	'데스티니 차일드' 게임 서비스 직접 서비스로 이관
2020.02	시프트업 일본 법인 설립
2020.11	모바일 게임 '디펜스 워: 데스티니 차일드' 글로벌 출시
2021.09	소니의 플레이스테이션 쇼케이스에서 '스텔라 블레이드' 트레일러 공개
2022.04	시프트업 일본 법인 청산
2022.07	기업가치 1조원 달성. 유니콘 기업 등극
2022.11	모바일 게임 '승리의 여신: 니케' 153개국 글로벌 출시 한국, 일본 모바일 게임 양대마켓 매출 순위 1등 달성
2022.11	사우디아라비아 투자청(MISA)과 게임부문 협력 및 해외 진출을 위한 협업을 위한 MOU 체결
2023.09	'승리의 여신: 니케' 중국 모바일/PC 퍼블리싱 계약 체결
2023.09	'데스티니 차일드' 서비스 종료
2023.10	소니와 '스텔라 블레이드' 퍼블리싱 계약 체결
2024.02	'스텔라 블레이드'의 'State of Play' 참가. 신규 트레일러와 출시일 공개. 디지털 버전 사전 예약 주문 시작
2024.04	PS5 신작 '스텔라 블레이드' 4/26 출시

자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

시프트업은 2022년말 출시한 ‘승리의 여신: 니케’가 흥행에 성공하면서 해당게임의 흥행 성과가 온기 반영된 2023년 매출은 전년대비 155% 성장한 1,686억원, 영업이익은 전년대비 508% 성장한 1,111억원을 기록했다.

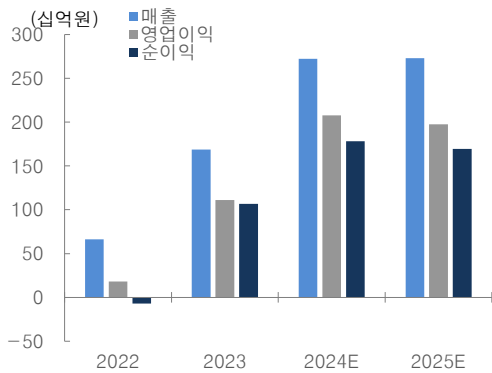
시프트업은 직접 게임을 퍼블리싱하지 않아 게임 매출 발생 시 순매출만 인식한다. 따라서 수익 구조 상 영업이익률이 높은 편이다. 게임사의 주요 비용인 인건비, 마케팅비, 지급수수료 중 마케팅비와 지급수수료가 크게 발생하지 않는다. 인건비의 경우, 인력 구성이 거의 개발 인력으로만 구성되어 있고, 2023년 매출 대비 인건비 비중은 약 28%다. 동기간 넷마블, 엔씨소프트 등이 매출 대비 인건비 비중이 약 30%, 약 45%인 것에 비해 낮은 편이며, 크래프톤의 경우 약 22% 수준으로 이보다는 높은 수준이다.

표 7. 시프트업 주요 출시작

게임	퍼블리셔	지역	플랫폼	출시 시기
데스티니 차일드	넥스트 플로우	한국	모바일	2016년 10월
	넥스트 플로우	글로벌	모바일	2018년 12월
승리의 여신: 니케	레벨 인피니트	글로벌	모바일	2022년 11월
스텔라 블레이드	소니	한국, 글로벌	PC	2023년 9월~12월
			PS5	2024년 4월

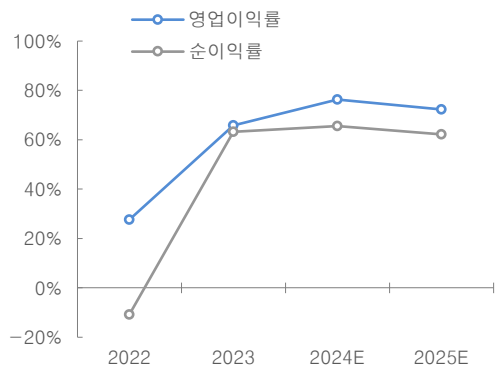
자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

그림 3. 시프트업 연간 실적 추이



자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

그림 4. 시프트업 수익성 지표



자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

III. 투자포인트 3가지

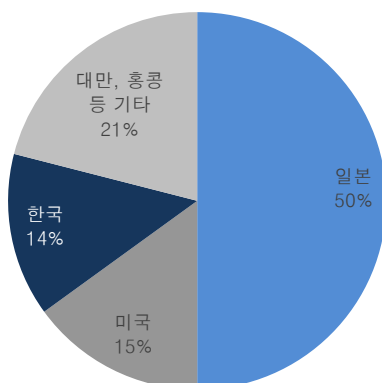
1) 글로벌 흥행 IP 2개 보유 → 2026년 이후 후속작 기대

시프트업과 기존 국내 상장 게임사들의 차이점은 뚜렷하다. 시프트업은 1) 글로벌 흥행 IP 2종을 보유하고 있으며, 2) 이 2종의 게임은 각각 모바일과 콘솔에서 흥행하였다. 마지막으로 회사 설립 후 출시한 3개의 게임들 모두 초기 흥행에 성공하면서 시프트업은 3) 높은 hit ratio를 보유한 게임 개발사다.

기존 국내 게임사들의 특징은 One IP의 높은 의존도다. 대형 히트 IP를 보유하고 있는 경우, 해당 IP의 신작이 나왔을 때 흥행이 어느 정도 담보된다는 점에서 장점이 있다. 하지만 회사가 장기간 보유한 히트 IP가 하나인 경우, 신규 IP의 낮은 기대감, 특정 장르와 특정 IP를 선호하는 유저층만을 보유하고 있다는 점에서 유저층 확대의 어려움, 기존 게임과의 카니발리제이션 효과 등의 문제점이 있다. 글로벌 게임사들의 경우 흥행 IP를 다수 보유하고 있는 경우, 다양한 유저층을 보유하고 있으며, 공백기 없이 여러 기대작들의 빠른 출시가 가능하다.

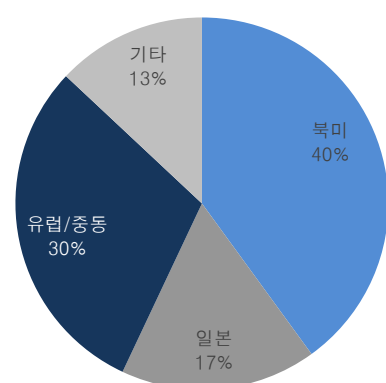
시프트업의 경우, 이미 ‘승리의 여신: 니케’와 ‘스텔라 블레이드’ IP 2개를 보유하고 있다. ‘승리의 여신:니케’의 경우, 2023년 기준, 지역별 매출 비중은 일본 약 50%, 미국 약 15%, 한국 약 14%, 대만/홍콩/마카오 등의 지역이 나머지 약 20%를 차지하는 것으로 파악한다. ‘스텔라 블레이드’의 경우, 4월 출시 이후 현재까지 판매 지역의 비중은 북미 약 40%, 일본 약 17%, 유럽/중동 약 30% 등으로 파악된다. 두 IP 모두 다양한 해외 지역에서 흥행한 IP임을 확인할 수 있다. 글로벌 흥행 IP를 보유한 만큼 텐센트, 소니 등 글로벌 유수의 퍼블리싱 파트너사와 협업을 지속할 것으로 예상하며, 2026년 이후 두 IP의 차기작들이 출시될 것으로 기대한다.

그림 5. 승리의 여신: 니케 지역별 매출 비중



자료: 시프트업, 언론, 대신증권 Research Center

그림 6. 스텔라 블레이드 지역별 매출 비중



자료: 시프트업, 언론, 대신증권 Research Center

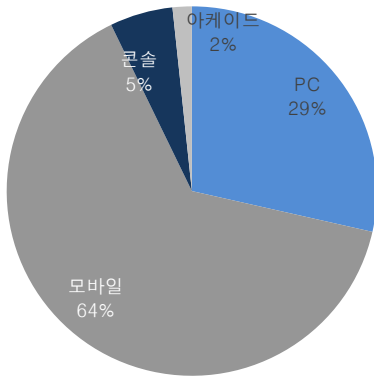
2) 플랫폼 확장

2023년 대한민국 게임백서에 따르면 2022년 국내 게임 시장의 모바일, PC, 콘솔의 비중은 각각 64.4%, 28.6%, 5.5%로, 국내 게임 시장은 모바일이 압도적으로 비중이 크며, 콘솔은 비중은 상당히 작은 시장이다. 반면, 글로벌 게임 시장은 모바일 44.0%, PC 17.5%, 콘솔 28.4%로 콘솔 비중이 작지 않다. 국내 게임사들이 지속적으로 콘솔 게임 시장에 도전하는 이유다.

시프트업은 ‘승리의 여신: 니케’와 ‘스텔라 블레이드’의 흥행으로 모바일, 콘솔에서 흥행작을 한 개씩 보유하고 있는 셈이다. 모바일 인텍스에 따르면, ‘승리의 여신: 니케’는 출시 한 달만에 약 1억 달러(한화 약 1,320억원)의 매출을 기록했으며 이는 글로벌(중국 제외) 시장에 출시된 국내 게임 중 매우 높은 흥행 수준에 해당한다. 출시한지 1년이 넘은 2024년 1분기까지도 일 평균 매출은 약 15억원 수준으로 파악한다.

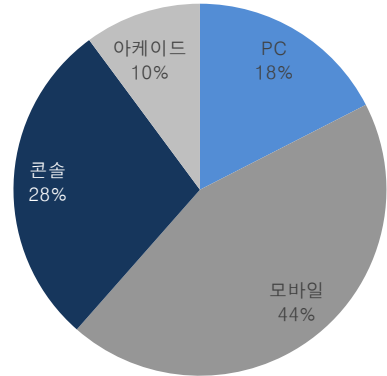
2024년 4월말에 출시한 ‘스텔라 블레이드’의 2024년 판매량, 즉 출시 이후 6개월간의 판매량은 약 180만장 수준으로 추정한다. 이는 2022년 게임스컴에서 3관왕을 수상하면서 흥행 기대감이 높았던 네오위즈의 ‘P의 거짓’의 초기 6개월 판매량보다 높은 수준으로 판단한다. 2025년에 ‘스텔라 블레이드’는 PC로 출시될 예정이다.

그림 7. 국내 게임 시장 플랫폼 비중



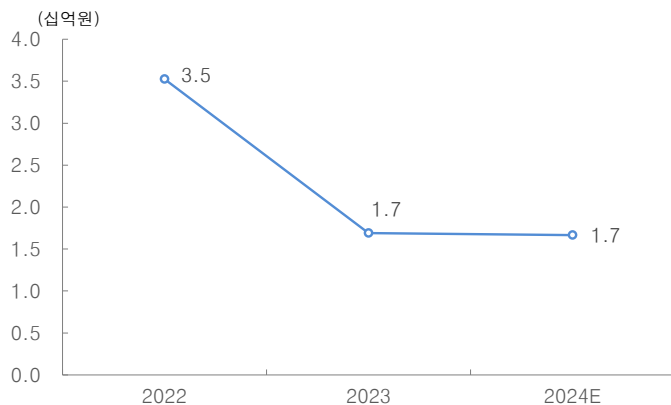
자료: 대한민국 게임백서, 대신증권 Research Center

그림 8. 글로벌 게임 시장 플랫폼 비중



자료: 대한민국 게임백서, 대신증권 Research Center

그림 9. 승리의 여신: 니케 일매출 추이 추정



자료: 시프트업, 대신증권 Research Center

3) 높은 hit ratio로 차기작 기대

회사는 설립 이후 3개의 게임을 출시했다. 2016년 ‘테스티니 차일드’, 2022년 ‘승리의 여신: 니케’, 2024년 ‘스텔라 블레이드’다. 3개의 게임 모두 초기 흥행 성과가 상당히 우수하다. ‘테스티니 차일드’의 경우, 2016년 10월 출시 이후 5일만에 국내 모바일 양대마켓 매출 순위 1위를 기록했다. 서브컬처 장르가 국내에서 현재보다 더 비주류로 분류되던 시기에 보였던 흥행 성과였다. 이후 2종의 게임 역시 전술했듯 초기 흥행 성과가 상당하다. 즉, 시프트업의 흥행률은 경쟁사 대비 매우 높은 수준이다.

시프트업은 2025년에 ‘승리의 여신: 니케’의 중국 출시와 ‘스텔라 블레이드’의 PC 출시할 계획이다. 2026년부터는 기존 IP의 후속작을, 2027년부터는 신규 IP인 ‘프로젝트 위치스’가 출시될 것으로 예상된다. 기존 게임들의 경우, 글로벌 AAA게임들과 비교해서 개발 기간이 짧고 투입 인력이 적었던 것을 감안했을 때 개발의 효율화가 높은 편인 것으로 확인한다. 향후 신작들 역시 높은 흥행 기대감과 함께 출시 일정 지연 리스크 없이 빠르게 출시될 것으로 기대한다.

IV. 2024년 신작 흥행으로 실적 성장 지속 전망

2024년 매출액 2,721 억원, 영업이익 2,077 억원 전망

‘승리의 여신: 니케’의 2024년 일평균 매출은 전년과 유사한 약 17억원 수준으로 추정하였다. 서브컬처 장르 특성 상 업데이트에 따라 꾸준한 매출 수준을 유지하는 것이 가능하다. ‘스텔라 블레이드’의 2024년 판매량은 약 180만장으로 추정했다. 참고로 2025년 ‘승리의 여신: 니케’의 중국 출시는 상반기 말로 가정했으며, 연간 일평균 매출은 약 8억원 수준으로 추정했다.

영업비용은 시프트업이 직접 게임을 퍼블리싱 하지 않기 때문에 마케팅비와 지급수수료는 전년과 유사한 수준으로 추정했으며, 인건비의 경우, 신규 프로젝트를 위한 채용 인력 증가를 고려하였다.

이러한 가정으로 추정된 동사의 2024년 영업이익은 전년대비 87% 성장한 2,077억원으로 전망한다. OPM 역시 전년대비 대폭 개선된 76.3% 수준으로 추정한다.

동사 공모희망가액은 47,000~60,000원, 예정시가총액은 2.73조원~3.48조원이다. 현재 당사 추정치 기준 PER은 2024년 기준 15.3~19.5배, 2025년 기준 16.9~20.5배다. 2025년 중국에서의 ‘승리의 여신: 니케’의 흥행 성과가 현재 당사 추정치를 넘어선다면 밸류에이션 매력도는 더욱 증가할 수 있다.

표 8. 시프트업 실적 추정 표

(단위: 십억원)

	2022	2023	2024E	2025E
매출액	66.1	168.6	272.1	272.8
1) 승리의여신: 니케	55.2	163.5	164.8	197.3
모바일	55.2	141.4	131.9	164.3
- 글로벌	55.2	141.4	131.9	119.6
- 중국				44.6
PC		22.2	32.9	33.0
2) 스텔라블레이드			103.7	71.9
- 콘솔			103.7	4.5
- PC				67.4
데스니티 차일드	10.3	4.0		
기타	0.6	1.1	3.6	3.6
영업비용	47.8	57.5	64.4	75.5
인건비	30.7	42.3	45.7	54.8
지급수수료	5.8	4.4	6.6	7.1
마케팅비	0.1	0.2	0.3	0.3
감가상각비	1.5	2.6	2.6	2.6
기타 영업비용	9.7	8.1	9.3	10.7
영업이익	18.3	111.1	207.7	197.3
영업이익률	27.6%	65.9%	76.3%	72.3%
순이익	-7.1	106.7	178.3	169.5
순이익률		63.3%	65.5%	62.1%

자료: 대신증권 Research Center

[Compliance Notice]

금융투자업규정 4-20조 1항5호사목에 따라 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없으며, 당사의 금융투자분석사는 자료작성일 현재 본 자료에 관련하여 재산적 이해관계가 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 당사의 금융투자분석사는 본 자료의 작성과 관련하여 외부 부당한 압력이나 간섭을 받지 않고 본인의 의견을 정확하게 반영하였습니다.

(담당자:이지은)

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 Research Center의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.

[투자의견 및 목표주가 변경 내용]

시프트업(462870) 투자의견 및 목표주가 변경 내용

투자의견 비율공시 및 투자등급관련사항(기준일자:20240613)

구분	Buy(매수)	Marketperform(중립)	Underperform(매도)
비율	95.5%	4.5%	0.0%

상장예정기업

제시일자	24.06.14
투자의견	Buy
목표주가	80,000
과리율(평균%)	
과리율(최대/최소%)	
제시일자	
투자의견	
목표주가	
과리율(평균%)	
과리율(최대/최소%)	
제시일자	
투자의견	
목표주가	
과리율(평균%)	
과리율(최대/최소%)	
제시일자	
투자의견	
목표주가	
과리율(평균%)	
과리율(최대/최소%)	

산업 투자의견

- Overweigh(비중확대)
: 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 초과 상승 예상
- Neutral(중립)
: 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률과 유사한 수준 예상
- Underweigh(비중축소)
: 향후 6개월간 업종지수상승률이 시장수익률 대비 하회 예상

기업 투자의견

- Buy(매수)
: 향후 6개월간 시장수익률 대비 10%p 이상 주가 상승 예상
- Marketperform(시장수익률)
: 향후 6개월간 시장수익률 대비 -10%p~10%p 주가 변동 예상
- Underperform(시장수익률 하회)
: 향후 6개월간 시장수익률 대비 10%p 이상 주가 하락 예상