



테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 (TTWO.US)

단기 우려는 제한적, GTA VI 판매량은 시장 컨센서스 상회 여지 존재

- Rockstar Games, 2K, Zynga 등 대형 레이블을 보유한 게임 유통 기업
- FY3Q26 Bookings는 컨센서스를 +6% 상회, FY2026E 연간 가이드선 상향 조정
- 노이즈로 낮아진 밸류에이션 매력은 GTA VI 출시일에 가까워지면서 부각될 전망

레거시 IP 호조로 선방한 FY3Q26 실적

동사의 FY3Q26 매출액은 \$1.7B(-4%QoQ, +25%YoY)로, 시장 전망치(Bloomberg Consensus: \$1.6B)를 +6% 상회했다. GAAP 기준의 영업손실 역시 -\$39M 으로 시장 전망치(Bloomberg Consensus: -\$50M)를 상회했다. 작년 9 월 출시한 'NBA 2K26'이 'NBA 2K25' 대비, 한 자릿수 후반대 판매량 증가세를 보이며 8 백만 장 판매고를 달성했고, 'GTA V 온라인' 역시 업데이트 효과에 힘입어 +27%의 소비자 지출 성장률을 달성했다. 덕분에 'GTA V'는 누적 2.25 억 장 판매를 돌파하는 등 레거시 IP 들이 예상치를 상회한 매출액 성장을 견인했다.

FY4Q26E 가이드선 상향 조정, GTA VI 출시일 재확인

동사의 FY4Q26E 가이드선은 \$1.57B~\$1.62B(-7% ~ -4%QoQ, -1% ~ +3%YoY)로, 해당 가이드선 중간값 \$1.60B 은 시장 전망치(Bloomberg Consensus: \$1.57B)를 +2% 상회했고, FY2026E (2Q25CY~1Q26ECY) 가이드선도 \$6.68B 으로 상향 조정되었다. 경영진은 가이드선 상향 조정 이유로, 주요 프랜차이즈 대부분에서 강력한 성장세를 보여 FY2026E 반복 구매 지출이 전년 대비 약 +17% 성장할 것으로 예상된다 점을 강조했다. 특히 'NBA 2K'가 약 37%, 모바일 게임이 약 13% 성장할 것으로 가정했다고 언급했다.

한편, 경영진은 실적 발표 자료에서 'GTA VI'의 출시일을 올해 11 월 19 일로 다시 한 번 재확인했다. 다만, 업계에서는 'GTA VI'의 단일 패키지 가격이 트리플 A 스탠다드 기준 기존 타 패키지 게임들의 출시 가격인 \$80 수준에서 \$90~\$100 까지 인상될 것으로 예상하기도 했으나, 경영진은 이번 실적 발표 컨퍼런스 콜에서 관련 질문에 서비스에 대한 접근성을 강조하면서 가격 인상에 대한 시장의 기대감을 낮추는 모습을 보였다. 당사는 'GTA VI'가 압도적인 인지도와 흥행 잠재력을 갖춘 게임이기 때문에, 패키지 가격 인상이 소비자들의 수요 감소로 이어질 가능성은 낮을 것으로 판단하고 있다. 그럼에도 불구하고 타 패키지 게임들과 비슷한 가격으로 출시된다면 경쟁력 우위를 평가 인상으로 가져가지 못한다는 점에서 다소 아쉬운 결정이라고도 볼 수 있다.

▶ 현재주가 / 목표주가 컨센서스

현재주가('26.3.2): \$213.88
 목표주가 컨센서스: \$275.51

▶ 투자 의견 컨센서스

매수	보유
90%	10%

Stock Data

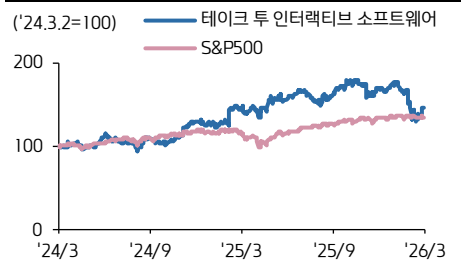
산업분류	엔터테인먼트
S&P 500 (3/2)	6,881.62
현재주가/목표주가	213.88 / 275.51
52주 최고/최저 (\$)	264.79 / 188.56
시가총액 (백만\$)	39,605
유통주식 수 (백만)	182
일평균거래량 (3M)	2,056,097

Earnings & Valuation

(백만 \$)	FY24	FY25	FY26E	FY27E
매출액	5,333	5,648	6,655	9,083
영업이익	594	613	955	1,875
OPM(%)	11.1	10.9	14.3	20.6
순이익	425	446	729	1,483
EPS	2.5	2.6	3.9	8.1
증가율(%)	-29.0	3.2	53.7	105.8
PER(배)	-	-	54.6	26.5
PBR(배)	4.5	17.2	13.6	11.0
ROE(%)	5.8	11.4	22.1	37.0
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0

Performance & Price Trend

주가수익률 (%)	YTD	1M	6M	12M
절대	-16.5	-3.6	-11.2	0.9
S&P Index	0.5	-1.4	6.1	17.4



자료: 데이터 스트림 컨센서스, 키움증권 리서치

Project Genie 3로 인한 주가 급락은 과도한 우려

한편, 동사의 주가는 글로벌 소프트웨어 업종의 주가 급락과 더불어, Google Deepmind에서 발표한 'Project Genie 3'로 인해 최근 급락세를 보였다. 'Project Genie 3'는 명령 프롬프트만으로 가상 오픈월드 세계를 생성할 수 있고, 해당 월드에서 캐릭터 조작도 가능하다는 점에서 자본 시장은 기존 게임 업종 기업들의 대체를 우려하는 모습을 보였다. 이에 컨퍼런스 콜에서도 관련 질문이 이어졌으나, 경영진은 'Project Genie 3'는 초기 단계에 불과하고, 게임 개발에는 단순한 세계 창조를 뛰어넘는 수많은 요소들이 있다고 언급했다. 당사 역시 오픈월드 장르의 게임에서 중요한 것은 오픈월드 내 콘텐츠와 오브젝트 및 NPC 간 상호작용 등의 내실을 채우는 것이라는 견해를 갖고 있기 때문에, 단기적인 리스크는 제한적일 것으로 판단한다. 이에 장기적으로 보았을 때는 AI 게임 개발 솔루션이 개발사의 위치를 위협할 개연성도 있을 수 있겠지만, 적어도 'GTA VI'이 출시될 1~2년 내 직접적인 거대 리스크로 작용할 가능성은 크지 않을 것으로 판단한다. 따라서 'GTA VI'가 예고된 출시일에 문제없이 발매된다면, 현재의 우려는 다소 사그라들 것으로 전망한다.

콘솔 기기 인프라 환경 개선으로 출시 초기 판매량 기대치 상회할 전망

Bloomberg Consensus를 바탕으로 당사가 추산한 추정치에 따르면, 시장의 'GTA VI' 첫 분기(6주) 판매량 기대치는 약 2천만 장으로 형성되어 있다. 당초 25년 가을 출시 예정일 때는, 현 세대 기기인 PS5와 Xbox X/S의 25년 3분기말 기준 누적 합산 판매량이 과거 'GTA V' 출시 당시인 2013년말 1.6억대 대비 약 26% 더 적은 1.2억대에 불과했기 때문에, 'GTA V' 대비 판매량이 적을 것을 우려하는 시각도 있었다. 그러나 발매가 연기된 현 시점에서는, 당사 추정치 기준 PS5와 Xbox X/S의 누적 합산 판매량은 26년 말까지 1.4억 대로 증가할 것으로 전망된다. 이에 따라 당사의 추산치를 바탕으로 1)6주만에 2.9천만장을 판매했던 'GTA V'의 성과와, 2)최근까지도 분기 당 5백만 장씩 꾸준히 판매될 정도로 강력한 영향력을 유지하고 있는 GTA IP의 힘, 3)과거보다 더 높은 관심도 등으로 인해 첫 6주동안 최소 약 2.6천만장 수준의 판매량은 기대해 볼 수 있다고 판단한다. 따라서 현재 시장의 기대치는 다분히 보수적이라고 판단하며, 발매 이후 시장 기대치를 상회할 가능성도 있다.

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 실적 추이 및 전망 (GAAP, FY 기준)

(단위: USDmn)	1Q26	2Q26	3Q26	4Q26E	1Q27E	2Q27E	3Q27E	4Q27E	2025	2026E	2027E
매출액	1,504	1,774	1,699	1,611	1,548	1,761	3,344	2,504	5,634	6,587	9,157
%YoY	12%	31%	25%	2%	3%	-1%	97%	55%	5%	17%	39%
%QoQ	-5%	18%	-4%	-5%	-4%	14%	90%	-25%			
반복 구매 지출	1,181	1,412	1,283	1,295	1,230	1,429	1,753	1,580	5,057	5,170	5,993
단일 패키지	242	549	474	264	257	390	2,130	648	591	1,530	3,425
매출원가	559	793	754	683	608	726	1,668	988	2,571	2,789	3,990
매출원가율	37%	45%	44%	42%	39%	41%	50%	39%	46%	42%	44%
매출총이익	945	981	946	927	940	1,035	1,676	1,515	3,062	3,798	5,167
판매마케팅비	409	537	433	436	430	535	680	460	1,684	1,814	2,106
일반관리비	207	225	219	220	210	224	261	241	883	870	936
영업이익	-22	-98	-39	-63	-6	-43	366	397	-4,391	-221	713
%YoY	적축	적축	적축	적축	적축	적축	흑전	흑전	적확	적축	흑전
%QoQ	적축	적확	적축	적확	적축	적확	흑전	9%			
영업이익률	-1%	-6%	-2%	-4%	0%	-2%	11%	16%	-78%	-3%	8%
세전순이익	-14	-116	-56	-91	-29	-66	343	375	-4,491	-276	622
법인세비용	-2	18	37	9	4	-2	4	46	-12	63	52
당기순이익	-12	-134	-93	-97	-18	-15	316	266	-4,479	-336	550
당기순이익률	-1%	-8%	-5%	-6%	-1%	-1%	9%	11%	-80%	-5%	6%
EPS(USD)	-0.07	-0.73	-0.50	-0.53	-0.20	-0.35	1.61	1.46	-25.39	-1.83	2.52

주1: 컨센서스는 Bloomberg 전망치 기준 (기준일 2026년 3월 2일)

주2: 손익은 GAAP 기준

자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY4Q26E 가이드스 지표 분석

(USDmn)	Guidance	Consensus	%differ
Revenue	1,598	1,569	2%
Net Loss	-114	-112	-1%
EPS	-0.62	-0.60	-4%

주1: 가이드스는 범위 중간값 기준 (매출 가이드스 범위: \$1.57B~\$1.62B)

주2: 컨센서스는 2/3일 Bloomberg Consensus 기준

자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY2026E 가이드스 지표 분석

(USDmn)	Guidance	Consensus	%differ
Revenue	6,675	6,535	2%
Net Loss	-354	-331	-7%
EPS	-1.92	-1.86	-3%

주1: 가이드스는 범위 중간값 기준 (매출 가이드스 범위: \$6.65B~\$6.70B)

주2: 컨센서스는 2/3일 Bloomberg Consensus 기준

자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

GTA VI: 2026년 11월 출시 예정



자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA VI: 26년 11월 출시 재확인

TITLES ANNOUNCED TO-DATE FY 2026 - FY 2028*	
21 Immersive Core	• Mafia: The Old Country (2K) - Launched August 8, 2025
	• NBA 2K26 (2K) - Launched September 5, 2025
	• Borderlands 4 (2K) - Launched September 12, 2025
	• WWE 2K26 (2K) - Launching March 15, 2026
	• Grand Theft Auto VI (Rockstar Games) - Launching November 19, 2026
	• Judas (host: Story Games) - TBA
	• Project ETHOS (3rd Union) - TBA

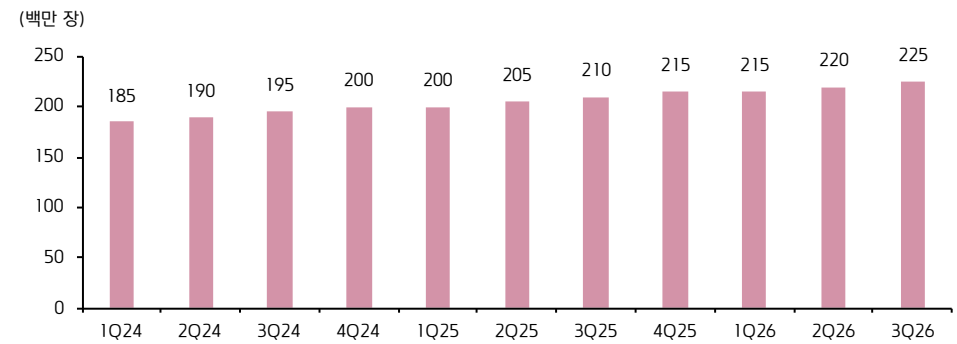
자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA V 추정 판매량 및 누적 매출액 추이

출시 이후	추정 판매량	추정 누적 매출액	추정 판매가
24H	1,333 만 장	\$0.8B	\$60
3D	1,667 만 장	\$1.0B	\$60
6W	2천 9 백만 장	\$1.7B	\$60
5Y	1 억 장	\$4.4B	\$30~45
12Y	2.25 억 장	\$8.5B	\$24~42

주1: 출시 직후 24H, 3D 판매량은 공식 확인된 매출액(\$0.8B, \$1.0B)을 판매가인 \$60으로 나누어 역산
 주2: 출시 후 6W, 5Y, 12Y 판매량은 Take-Two Interactive Software 가 발표한 판매량(2천 9백만 장, 1억 장, 2.25억 장) 수치
 주3: 출시 후 5Y, 12Y 추정 판매가는 각각 할인율 25~50%, 30~60%의 중간값을 적용
 주4: 5Y는 6W까지의 누적 매출에 '1억 장~2천 9백만 장' 값에 할인가인 \$30~45의 중간값을 곱하여 합산함
 주5: 12Y는 5Y까지의 누적 매출에 '2.25억 장~1억 장' 값에 할인가인 \$24~42의 중간값을 곱하여 합산함
 자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA V 최근 분기별 누적 판매량 추이 (FY 기준)



주: 각 누적 판매량 수치는 동사 실적 발표 컨퍼런스 콜 내용 중, 'GTA V는 현재까지 누적 N장 이상 판매되었음'이라는 코멘트의 명목상 수치를 기재
 자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA VI 컨센서스 기준 추정 판매량 기대치 산정 로직

시나리오 1 (총 매출액 기준)		FY3Q27E
추정 매출액 컨센서스(USDmn)		3,508.0
GTA VI 를 제외한 추정 매출액(USDmn)		1,896.4
GTA VI 추정 매출액(USDmn)		1,611.6
GTA VI 추정 ASP(USD)		80
GTA VI 추정 판매량 기대치(백만 장)		20.1
시나리오 2 (단일 패키지 매출액 기준)		FY3Q27E
추정 단일 패키지 매출액 컨센서스(USDmn)		2,129.6
GTA VI 를 제외한 추정 매출액(USDmn)		501.3
GTA VI 추정 매출액(USDmn)		1,628.2
GTA VI 추정 ASP(USD)		80
GTA VI 추정 판매량 기대치(백만 장)		20.4
GTA VI 평균 추정 판매량 기대치(백만 장)		20.2

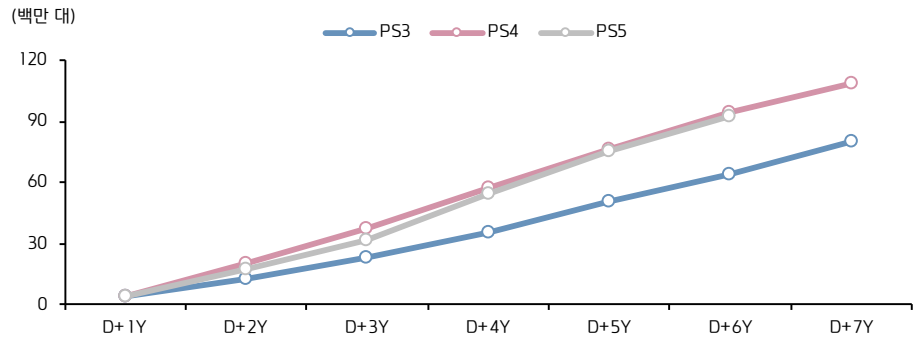
주1: GTA VI를 제외한 추정 매출액은, 각 세그먼트별 전년 동기 매출액에 해당 CAGR를 적용한 로직으로 산정
 주2: 주1 관련 시나리오 1은 3개년 CAGR(FY24~FY26E) 8%, 시나리오 2는 4개년 CAGR(FY23~FY26E) 6% 적용
 주3: GTA VI 매출액 추산 로직은 각 시나리오별 FY3Q26 매출액에 주2 기준 CAGR을 적용한 값을 FY3Q27E 예상 매출액에서 제외하여 구함
 주4: GTA VI 추정 판매량 기대치는, GTA VI 추정 매출액에서 가정 ASP인 \$80을 나누어 구함
 주5: GTA VI 평균 추정 판매량 기대치는, 시나리오 1 및 시나리오 2 추정 판매량 기대치의 평균치
 주6: 매출액 관련 데이터 기준 시점은 2026년 3월 2일 기준
 자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

GTA VI 당사 추정 기대 판매량 Simulation

(백만 대)	D+1Y	D+2Y	D+3Y	D+4Y	D+5Y	D+6Y	D+7Y
7 세대	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013
PS3	4	13	23	36	50	64	80
Xbox 360	18	28	39	52	65	74	80
8 세대	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019
PS4	5	20	38	57	77	94	109
Xbox One	3	11	19	26	34	41	47
9 세대	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026E
PS5	5	17	32	55	75	92	107
Xbox X/S	2	12	20	27	32	34	36
GTA V 출시 당시 PS3 + Xbox 360 합산 판매량(백만 대)							160
GTA VI 출시 시점 예상 PS5 + Xbox X/S 합산 판매량(백만 대)							143
GTA V 6W 판매량(백만 장)							29
GTA VI 6W 컨센서스 기반 기대 판매량(백만 장)							26

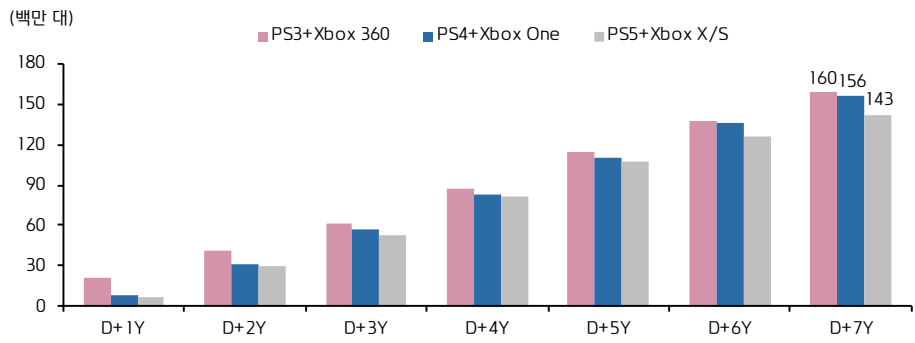
주1: Xbox 시리즈 판매량 경우, VGChartz의 월별 판매량 추정치를 합산한 값을 사용
 주2: PS5의 2026년 추정치는, PS4의 2개년 CAGR(D+6Y~D+7Y) +19%를 적용해 추산
 주3: Xbox X/S의 2026년 추정치는, 2024년에서 2025년까지 증분 2백만 장을 기계적으로 합산하여 추산
 주4: GTA VI 출시 후 6주간 판매량은, 'GTA V 판매량'을 'PS3+Xbox 360 합산 판매량' 대비 'PS5+Xbox X/S 합산 판매량' 비율을 적용하여 계산
 자료: Take-Two Interactive Software, Sony, VGChartz, Bloomberg, 키움증권 리서치

PlayStation 시리즈 누적 연간 판매량 추이: PS5 시장 지배력 유지



자료: Sony, Bloomberg, 키움증권 리서치

각 세대별 콘솔 기기 누적 합산 판매량 추이 및 전망치



주1: PS3 기준 D+7Y는 2013년, GTA V는 2013년 9월 출시
 주2: PS5 기준 D+7Y는 GTA VI 출시 예상 시점
 주3: D+7Y 시점 PS5+Xbox X/S 누적 판매량은 당사 추정치
 자료: Sony, VGChartz, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 산하 게임 스튜디오

			
CONSOLE	X	X	
PC	X	X	
MOBILE	X	X	X

자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

테이크 투 IP 파이프라인



자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 출시 예정작

	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시일
2026	Civilization VII for Apple	시뮬레이션	Zynga	모바일	2026.02
	WWE 2K26	스포츠/액션	2K	PC/콘솔	2026.03
	GTA VI	오픈월드	Rockstar	콘솔	2026.11
TBA	Judas	액션/어드벤처	Ghost Story	PC/콘솔	TBA
	Project ETHOS	슈팅/로그라이크	31st Union	PC/콘솔	
	CSR 3	레이싱	Zynga	모바일	
	Top Goal	스포츠	Zynga	모바일	

자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA V: 트레일러 조회수 (1.2억 회)



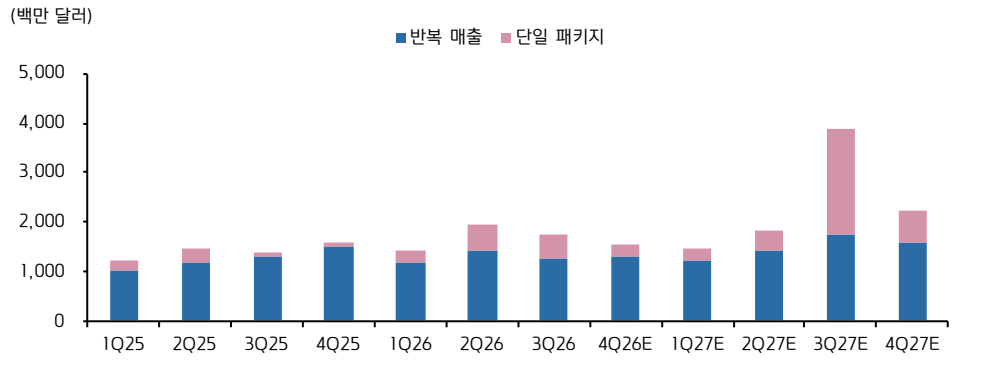
주: 조회수 기준일은 2026년 2월 26일
자료: Rockstar Games, Youtube, 키움증권 리서치

GTA VI: 트레일러 조회수 (2.7억 회)



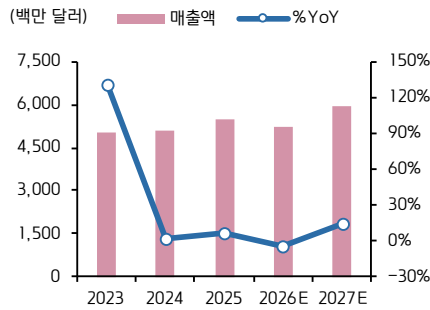
주: 조회수 기준일은 2026년 2월 26일
자료: Rockstar Games, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 수익모델별 매출액 (FY 기준)



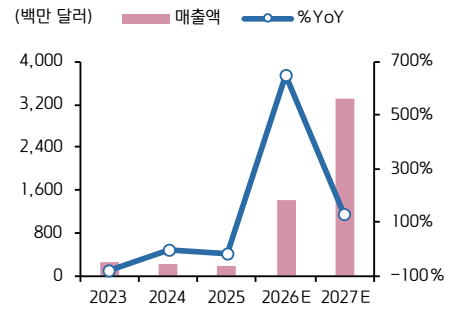
주: 3Q27E는 GTA VI 출시 가정
 자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

반복 구매 지출 연간 매출액 추이 (FY 기준)



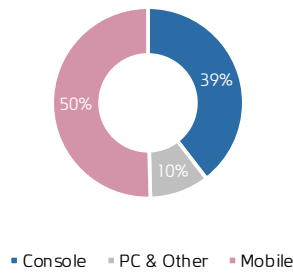
주: FY2023년은 Take-Two가 Zynga를 인수한 해
 자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

단일 패키지 연간 매출액 추이 (FY 기준)



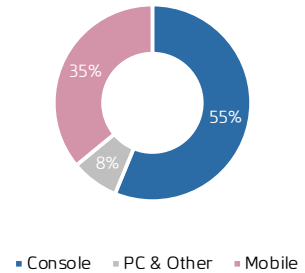
주: FY2027년은 GTA VI 출시 가정
 자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

FY2026E 플랫폼별 매출 비중



자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

FY2027E 플랫폼별 매출 비중



자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

Compliance Notice

- 당사는 동 자료를 기관투자자 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료에 게시된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다.

고지사항

- 본 조사분석자료는 당사의 리서치센터가 신뢰할 수 있는 자료 및 정보로부터 얻은 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없고, 통지 없이 의견이 변경될 수 있습니다.
- 본 조사분석자료는 유가증권 투자를 위한 정보제공을 목적으로 당사 고객에게 배포되는 참고자료로서, 유가증권의 종류, 종목, 매매의 구분과 방법 등에 관한 의사결정은 전적으로 투자자 자신의 판단과 책임하에 이루어져야 하며, 당사는 본 자료의 내용에 의거하여 행해진 일체의 투자행위 결과에 대하여 어떠한 책임도 지지 않으며 법적 분쟁에서 증거로 사용 될 수 없습니다.
- 본 조사 분석자료를 무단으로 인용, 복제, 전시, 배포, 전송, 편집, 번역, 출판하는 등의 방법으로 저작권을 침해하는 경우에는 관련법에 의하여 민·형사상 책임을 지게 됩니다.