인터넷/게임 Analyst 김진구
RA 조준형



테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 (TTWO.US)

다가오는 판단의 시간

- NBA 2K27과 GTA V 호조로 FY2Q27 매출은 가이던스에 대체로 부합
- 당사가 분석한 내년 1분기까지 GTA VI 누적 판매량 기대치는 4천만 장 수준
- 관련 마일스톤을 달성하기 위한 게임성, 프레임 및 최적화 이슈 등이 주 포인트

FY2Q27 매출은 가이던스에 대체로 부합

동사의 FY2Q27 매출은 $1,497M(-2%QoQ, -16%YoY)으로, 9 월 출시된 NBA 2K27 성과와 GTA V 판매 호조 등에 의해서 컨센서스인 $1,486M 에 대체로 부합했다. FY3Q27E 매출 가이던스는 중간값 기준 $3,345M 으로 11/10 컨센서스인 $3,420M 을 2% 하회했고 FY2027E 매출 가이던스는 중간값 기준 $8,080M 으로 기존 대비 1% 증가된 수치를 제시했다.

GTA VI 초기 판매 기대치는 4 천만장 수준

동사는 이번 실적 발표 컨퍼런스 콜에서 GTA VI 의 사전 주문량이 놀라울 정도로 높다고 언급했다. 다만, 경영진은 높은 주문량에도 향후 전망치를 유의미하게 높이지 않는 이유를 묻는 질문에 대해 출시 전 성공 여부를 단정짓는 것을 피하는 성향으로 답변하며 보수적 입장을 유지했다. 최근 Bloomberg Consensus 상으로 반영되어 있는 GTA IP 매출액을 순매출 기준 ASP $63 로 역산하여 당사가 분석한 내년 1 분기까지 GTA VI 누적 판매량 기대치는 대략 4 천만 장 수준이다. 과거 GTA V 가 출시 직후 6 주 동안 약 2.9 천만 장을 판매한 것을 고려시, 달성이 어려운 기대치는 아닐 것으로 판단되나 종합 판단은 하기에 적시한 사안들이 선결될 필요성도 강조할 수 있겠다.

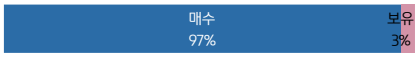
프레임 및 최적화 등에 대한 만족도가 관건

동사 최근 3 개월 주가 추이는 GTA VI 출시가 다가오면서 높아진 기대에 비해 상대적으로 낮은 퍼포먼스를 보였다. 높아진 시장 기대 대비 동사가 매출 가이던스를 의미있게 높이지 않았고, 게임 내외적으로도 30 프레임 고정, 실물 디스크 미판매 등이 유저별 불만으로 작동하면서 해당 게임의 성공에 대한 확신이 온전히 마련되지 못한 영향 등으로 판단된다. GTA VI 출시 이후 기언급한 시장 기대치인 4 천만장의 초기 마일스톤을 상회하는 성과를 기록하기 위해선 게임성 외 상기 적시한 프레임 및 최적화 이슈 등에 대한 유저 만족도가 선행될 필요성을 재강조하며, 당사는 이에 대한 종합적인 긍정적 결과가 마련될 경우 판매량, 유저 평점 및 IP 밸류 증가 등에 의거한 기업가치 레벨업을 기대할 수 있다는 견해를 피력한다.

▶ 현재주가 / 목표주가 컨센서스

현재주가('26.11.16): $213.47
목표주가 컨센서스: $282.21

▶ 투자의견 컨센서스



Stock Data

산업분류	엔터테인먼트
S&P 500 (11/16)	7,416.59
현재주가/목표주가	213.47 / 282.21
52주 최고/최저 ($)	265.94 / 183.86
시가총액 (백만$)	39,964
유통주식 수 (백만)	391
일평균거래량 (3M)	2,876,909

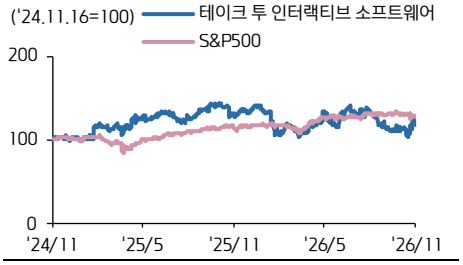
Earnings & Valuation

(백만 $)	FY25	FY26	FY27E	FY28E
매출액	5,648	6,721	8,614	9,070
영업이익	613	1,005	1,633	2,257
OPM(%)	10.9	15.0	19.0	24.9
순이익	446	761	1,310	1,913
EPS	2.6	4.1	7.0	10.0
증가율(%)	3.2	62.4	69.0	42.5
PER(배)	-	-	30.5	21.4
PBR(배)	17.2	10.4	9.9	7.0
ROE(%)	11.4	14.9	26.7	32.7
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0

주: 매출액은 Net Bookings 수치를 반영

Performance & Price Trend

주가수익률 (%)	YTD	1M	6M	12M
절대	-16.6	4.0	-11.9	-9.2
S&P Index	10.5	-3.1	1.6	12.2



자료: Refinitiv 컨센서스, 키움증권 리서치

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

(단위: USDmn)	1Q26	2Q26	3Q26	4Q26	1Q27	2Q27	3Q27E	4Q27E	2026	2027E	2028E
매출액	1,504	1,774	1,699	1,680	1,534	1,497	3,546	2,141	6,656	8,357	8,983
%YoY	12%	31%	25%	6%	2%	-16%	109%	27%	18%	26%	7%
%QoQ	-5%	18%	-4%	-1%	-9%	-2%	137%	-40%			
반복적 소비자 지출	1,181	1,432	1,335	1,296	1,169	1,302	1,482	1,366	5,244	5,313	6,095
단일 패키지 등	242	529	422	285	217	629	2,053	602	1,477	3,178	2,448
매출원가	559	793	754	741	651	637	1,784	921	2,847	3,759	3,565
매출원가율	37%	45%	44%	44%	42%	43%	50%	43%	43%	45%	40%
매출총이익	**945**	**981**	**946**	**939**	**883**	**860**	**1,799**	**1,183**	**3,810**	**4,556**	**5,528**
판매수수료	409	537	433	392	370	445	640	474	1,771	1,789	1,907
일반관리비	207	225	219	224	226	231	250	245	874	856	984
연구개발비	261	268	283	263	274	254	315	296	1,075	1,029	1,237
영업이익	**22**	**-98**	**-39**	**11**	**-36**	**-118**	**529**	**166**	**-104**	**556**	**1,189**
%YoY	흑전	적축	적축	흑전	적전	적확	흑전	1420%	적축	흑전	114%
%QoQ	흑전	적전	적축	흑전	적전	적확	흑전	-69%			
영업이익률	1%	-6%	-2%	1%	-2%	-8%	15%	8%	-2%	7%	13%
법인세차감전순이익	-14	-116	-56	-13	-49	-112	519	157	-198	504	1,156
법인세비용	-2	18	37	47	-15	-58	178	46	100	147	193
당기순이익	**-12**	**-134**	**-93**	**-60**	**-34**	**-54**	**416**	**107**	**-298**	**517**	**1,194**
당기순이익률	-1%	-8%	-5%	-4%	-2%	-4%	12%	5%	-4%	6%	13%
EPS(USD)	**-0.07**	**-0.73**	**-0.50**	**-0.32**	**-0.18**	**-0.29**	**1.92**	**0.49**	**-1.61**	**1.95**	**5.51**

주1: 컨센서스는 Bloomberg 전망치 기준 (기준일: 2026년 11월 16일)
주2: 손익은 GAAP 기준
자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY2Q27 실적 지표 분석

(USDmn)	Actual	Consensus	%differ
Revenue	1,497	1,486	1%
Net income	-54	-162	적축
EPS	-0.29	-0.88	적축

주: 컨센서스는 11/10 Bloomberg Consensus 기준
자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY3Q27E 가이던스 지표 분석

(USDmn)	Guidance	Consensus	%differ
Revenue	3,345	3,420	-2%
Net income	263	347	-24%
EPS	1.37	1.63	-16%

주1: 가이던스는 범위 중간값 기준 (가이던스 범위: 매출액 $3,270~3,420M, Net income $250~276M, EPS $1.30~1.44)
주2: 컨센서스는 11/10 Bloomberg Consensus 기준
자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 FY2027E 가이던스 지표 분석

(USDmn)	Guidance	Consensus	%differ
Revenue	8,080	8,218	-2%
Net income	126	525	-76%
EPS	0.66	1.68	-61%

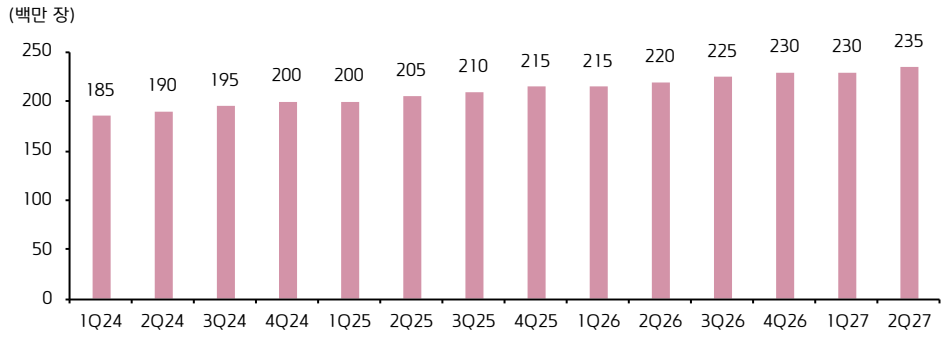
주1: 가이던스는 범위 중간값 기준 (가이던스 범위: 매출액 $7,980~8,180M, Net income $109~142M, EPS $0.57~0.75)
주2: 컨센서스는 11/10 Bloomberg Consensus 기준
자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

GTA V 판매량 및 누적 판매액 분석

출시 이후	판매량(백만장)	누적 판매액	판매가
24H	13	$0.8B	$64
3D	16	$1.0B	$64
6W	29	$1.9B	$64
5Y	100	$4.7B	$47
13Y	235	$9.4B	$40

주1: 출시 직후 24H, 3D 판매량은 공식 확인된 판매액($0.8B, $1.0B)을 초기 판매가인 $64으로 나누어 역산
주2: 초기 판매가인 $64은 스탠다드 판매 비중을 80%로 설정하여 환산
주3: 출시 후 6W, 5Y, 13Y 판매량은 Take-Two Interactive Software가 발표한 판매량(2천 9백만장, 1억장, 2.35억장) 수치
주4: 출시 후 5Y, 13Y의 추정 판매가는 각각 할인율 25~50%, 30~60%의 중간값을 적용
주5: 5Y는 6W까지 누적 매출에 '1억장 - 2천 9백만장' 값에 할인가인 범위 중간값을 곱하여 합산
주6: 13Y는 5Y까지 누적 매출에 '2.35억장 - 1억 장' 값에 할인가인 범위 중간값을 곱하여 합산
자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA V 최근 분기별 누적 판매량 추이 (FY 기준)



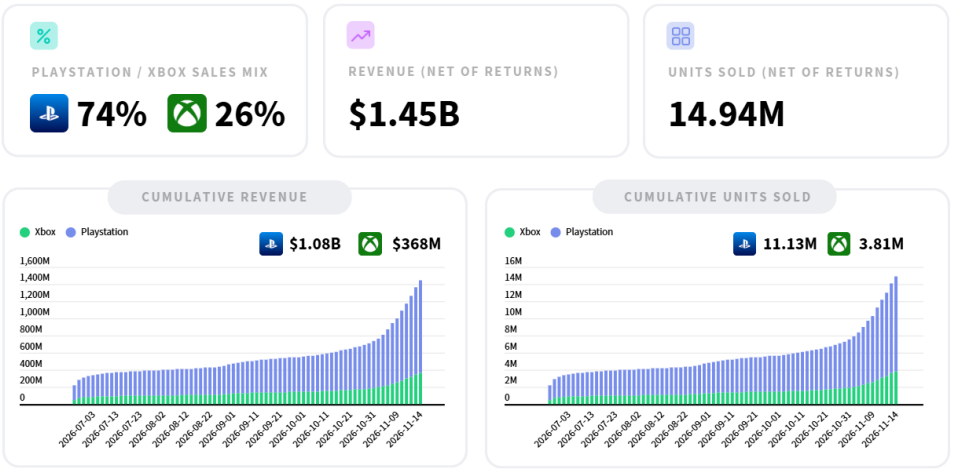
주1: 각 누적 판매량 수치는 동사 실적 발표 컨퍼런스 콜 내용 중, 'GTA V는 현재까지 누적 N장 이상 판매되었음'이라는 코멘트의 명목상 수치를 기재
자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

GTA VI 컨센서스 기준 추정 판매량 기대치 산정 로직

(USDmn)	3Q27E	4Q27E
GTA IP 매출액 컨센서스	2,324	506
분기별 평균 GTA 매출액 가정	168	168
GTA VI 매출액 컨센서스 추정	2,156	338
GTA VI ASP ($)	63	63
GTA VI 판매량 컨센서스 추정 (백만 장)	34	5

주1: GTA IP 매출액 컨센서스는 Bloomberg Consensus 기준
주2: 분기별 평균 GTA 매출액 가정은 직전 보고서 기준 2Q27E Bloomberg Consensus 추정치를 차용
주3: GTA VI ASP는 스탠다드 프라이스 $80, 얼티밋 프라이스 $100을 각각 5:5으로 가정하고, 플랫폼 수수료율 30%를 차감
자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

GTA VI 사전판매량 추정치 (11/17 일 기준)



This document may contain copyrighted material belonging to third parties that is made available for commentary and research purposes only, which constitute fair uses as provided for under applicable copyright laws. All third party product, service, and company names and logos are trademarks belonging to their respective owners. Their use constitutes nominative fair use under applicable trademark laws and does not imply any affiliation or endorsement by the respective owners.
The Sensor Tower GTA VI preorder estimation model was updated on October 5th to better reflect GTA VI's estimated country splits. It has had a small impact to global unit sales, revenue and console mix.

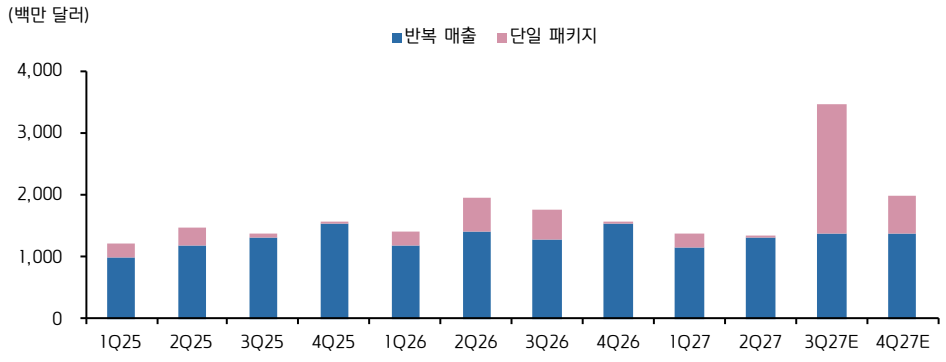
자료: Sensor Tower, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 출시 예정작

	타이틀	장르	개발사	플랫폼	출시일
2026	GTA VI	오픈월드	Rockstar	콘솔	2026.11
미정	PGA TOUR 2K27	스포츠	2K	PC/콘솔	TBD
	WWE 2K27	스포츠	2K	PC/콘솔	
	Judas	액션/어드벤처	Ghost Story	PC/콘솔	TBA
	Project ETHOS	슈팅/로그라이크	31st Union	PC/콘솔	
	CSR 3	레이싱	Zynga	모바일	

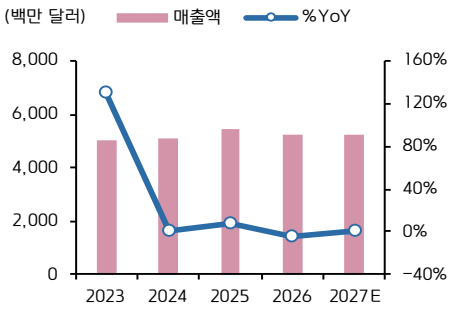
자료: Take-Two Interactive Software, 키움증권 리서치

테이크 투 인터랙티브 소프트웨어 수익모델별 판매액 (FY 기준)



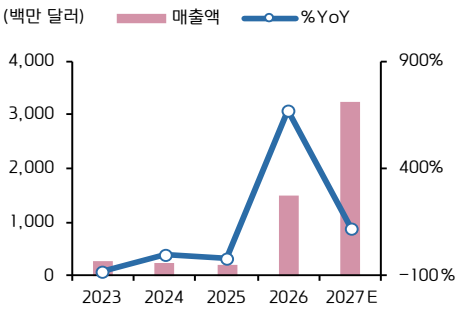
주: 3Q27E는 GTA VI 출시 시기
자료: Take-Two Interactive Software, Bloomberg, 키움증권 리서치

반복 구매 지출 연간 판매액 (FY 기준)



주: FY2023 Take-Two Interactive Software가 Zynga 인수
자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

단일 패키지 연간 판매액 (FY 기준)



주: FY2027E GTA VI 출시 시기
자료: Bloomberg, 키움증권 리서치

Compliance Notice

- 당사는 11월 16일 현재 보고서에 언급된 종목의 발행주식을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
- 당사는 동 자료를 기관투자자 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
- 동 자료의 금융투자분석사는 자료 작성일 현재 본 자료에서 언급된 기업의 금융투자상품 및 권리를 보유하고 있지 않습니다.
- 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.