



유니티 소프트웨어 (U.US)

하반기 다양한 모멘텀 기반 수혜를 기대

- FY3Q26E 실적 컨센서스는 동사 가이드언스에 대체로 부합할 전망
- Google과 AI 게임 제작 플랫폼 협업으로 디레이팅 해소 및 수혜 기대
- Unity 생태계가 풍부해질수록 가속화될 Flywheel Effect 변곡점에 주목

Unity Vector 성장 가속 확인이 중요 시점

동사 FY3Q26E 매출 컨센서스는 \$567M으로, 전분기 제시된 가이드언스의 중간값인 \$565M 기준, 대체로 부합할 것으로 예상된다. 전분기 실적에서 확인되었던 Unity Vector 고성장세가 이번 분기에도 가속화될 수 있을지 여부가 주 쟁점이 될 것으로 판단한다. 동사가 제시한 3Q26E Strategic Grow Solutions 사업부 매출 성장률이 상단 기준 +70%YoY 라는 높은 수치로 제시된 만큼, 이를 상회하는 성장률을 보인다면 동사의 EBITDA Margin 측면에서도 레버리지 효과가 강화될 것으로 기대되며, 수년 만에 GAAP 기준 분기 흑자전환도 기대되는 상황이다.

하반기에 집중된 모멘텀을 긍정적으로 조망

동사는 올해 10월 7일에 Google과 통합 게임 플랫폼을 위한 전략적인 파트너십을 발표했다. Google Playground 기제는 AI 게임 개발을 위한 플랫폼으로 누구나 코딩 없이 자연어 프롬프트를 사용해 실제로 플레이 가능한 게임을 생성하고 맞춤 설정할 수 있도록 지원해주는 플랫폼이다. 동사는 Google과 협업을 통해 해당 플랫폼을 기반으로 올해 중, Unity Spark라는 프로젝트를 출시할 계획이다. 당사는 해당 전략 파트너십이 기존 동사의 멀티플 디레이팅을 유발한 AI의 게임 개발 툴 대체 우려를 해소하는 동시에, 게임 개발 난이도 하락에 따른 개발자수의 증가로 양적 수혜도 기대할 수 있다고 판단한다. 또한 올해 12월 차세대 개발 엔진인 Unity 7 초기 베타 버전 출시도 예고되어 있는 만큼, 다수 모멘텀이 동사 기업가치 증가를 견인할 것으로 기대한다.

동사 Flywheel Effect 가속화 기대

Unity 생태계가 Unity Spark와 Unity 7으로 확장되는 만큼, 다시 Unity Vector 광고 수익 성장률이 가속화될 수 있다는 점에서 동사가 기대하는 비즈니스 모델의 Flywheel Effect 윤곽을 살펴볼 수 있는 주요 변곡점이 다가오고 있다고 판단한다. 지속적 관심이 필요한 시점으로 제시한다.

▶ 현재주가 / 목표주가 컨센서스

현재주가('26.10.28): \$39.50

목표주가 컨센서스: \$50.73

▶ 투자 의견 컨센서스

매수	보유
86%	14%

Stock Data

산업분류	소프트웨어
S&P 500 (10/28)	7,743.98
현재주가/목표주가	39.50 / 50.73
52주 최고/최저 (\$)	52.15 / 16.78
시가총액 (백만\$)	17,384
유통주식 수 (백만)	391
일평균거래량 (3M)	10,547,504

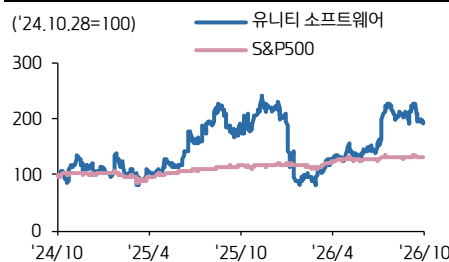
Earnings & Valuation

(백만 \$)	FY24	FY25	FY26E	FY27E
매출액	1,813	1,850	2,225	2,704
영업이익	-755	-479	-136	573
OPM(%)	-41.6	-25.9	-6.1	21.2
순이익	-664	-403	-240	581
EPS	-1.7	-1.0	-0.6	1.2
증가율(%)	적지	적지	적지	흑전
PER(배)	41.3	123.3	-	31.7
PBR(배)	2.9	5.9	5.0	4.1
ROE(%)	-	-	6.9	17.6
배당수익률(%)	0.0	0.0	0.0	0.0

Performance & Price Trend

주가수익률 (%)	YTD	1M	6M	12M
절대	-10.6	-0.9	48.8	7.1
S&P Index	13.1	0.8	8.5	12.4

('24.10.28=100)



자료: Refinitiv 컨센서스, 키움증권 리서치

유니티 소프트웨어 실적 추이 및 전망 (GAAP, FY 기준)

(단위: USDmn)	1Q25	2Q25	3Q25	4Q25	1Q26	2Q26	3Q26E	4Q26E	2024	2025	2026E
매출액	435	441	471	503	508	546	567	601	1,813	1,850	2,222
%YoY	-6%	-2%	5%	10%	17%	24%	20%	19%	-17%	2%	20%
%QoQ	-5%	1%	7%	7%	1%	8%	4%	6%			
Create Solutions	150	154	152	165	157	158	164	171	614	621	649
%YoY	-8%	2%	3%	8%	4%	2%	7%	4%	-29%	1%	5%
%QoQ	-1%	3%	-1%	8%	-5%	1%	4%	5%			
Grow Solutions	285	287	318	338	352	389	405	428	1,199	1,228	1,510
%YoY	-4%	-4%	6%	11%	24%	35%	27%	27%	-10%	2%	23%
%QoQ	-7%	1%	11%	6%	4%	11%	4%	6%			
매출총이익	321	327	350	374	157	435	453	480	1,332	1,372	1,547
판매비와 관리비	228	231	232	231	254	189	183	185	1,163	921	807
R&D	221	215	244	250	254	278	250	239	925	930	1,028
영업이익	-128	-119	-126	-107	-351	-32	24	59	-755	-479	-288
%YoY	적축	적축	적축	적축	적확	적축	흑전	흑전	적축	적축	적축
%QoQ	적확	적축	적확	적축	적확	적축	흑전	148%			
영업이익률	-29%	-27%	-27%	-21%	-69%	-6%	4%	10%	-42%	-26%	-13%
세전순이익	-76	-105	-117	-97	-354	-20	37	74	-667	-395	-256
법인세	2	4	9	-7	-6	3	11	10	-3	8	13
당기순이익	-78	-109	-126	-90	-348	-24	26	64	-664	-403	-269
순이익률	-18%	-25%	-27%	-18%	-68%	-4%	5%	11%	-37%	-22%	-12%
EPS (USD)	-0.19	-0.26	-0.30	-0.21	-0.80	-0.05	0.04	0.12	-1.68	-0.96	-0.59

주1: 컨센서스는 Bloomberg 전망치 기준 (기준일 10/29)

주2: 조정순익은 GAAP 기준

자료: Unity Software, Unity Technologies, Bloomberg, 키움증권 리서치

유니티 소프트웨어 FY3Q26E 컨센서스 지표 분석

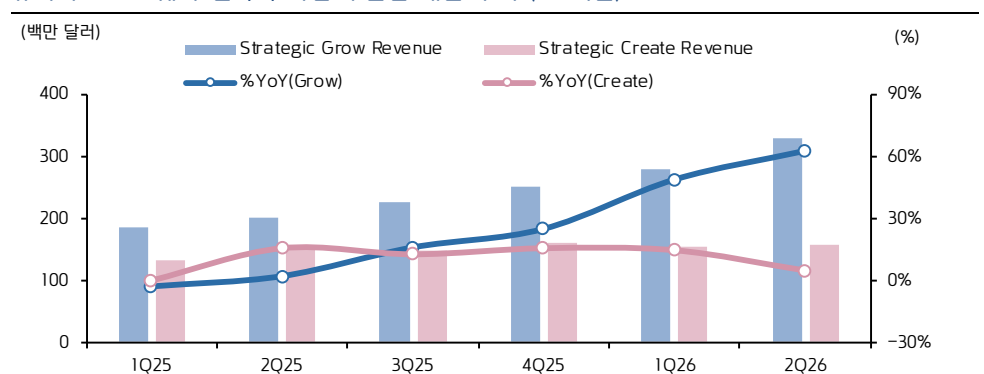
(USDmn)	Consensus	Guidance	%differ
Revenue	567	565	0%
Strategic Create Revenue	164	161	2%
Strategic Grow Revenue	405	383	6%
EBITDA	188	188	0%

주1: 가이드스는 범위 중간값 기준 (가이드스 범위: 매출액 \$560~\$70M, Strategic Create Revenue \$159~\$163M, Strategic Grow Revenue \$380~\$385M, EBITDA \$185~\$190M)

주2: 컨센서스는 10/29일 Bloomberg Consensus 기준

자료: Unity Software, Unity Technologies, Bloomberg, 키움증권 리서치

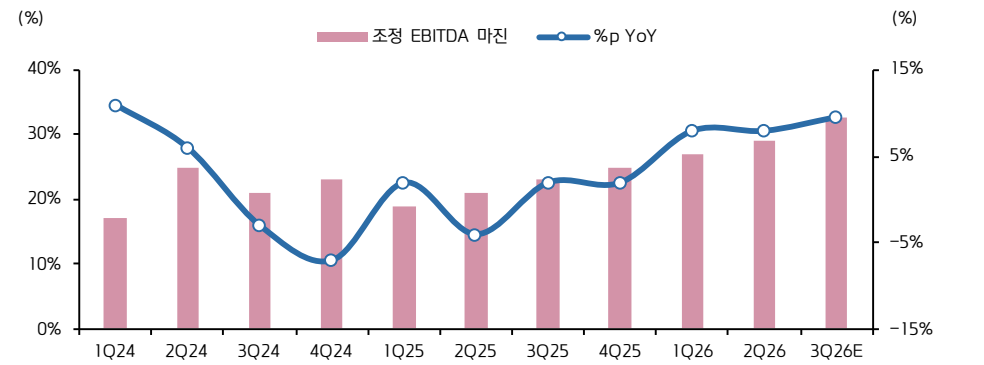
유니티 소프트웨어 전략적 사업 부문별 매출 추이 (FY 기준)



주: 전략적 사업 부문별 매출은 Unity Software가 전략적으로 집중하고 있는 핵심부문 매출을 별도 분리한 수익을 지칭

자료: Unity Software, Unity Technologies, 키움증권 리서치

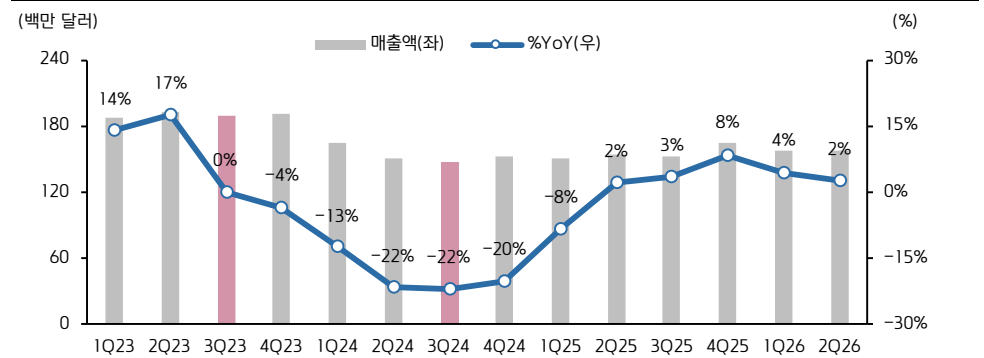
유니티 소프트웨어 Adjusted EBITDA Margin (FY 기준)



주1: 컨센서스는 10/29일 Bloomberg Consensus 기준

자료: Unity Software, Unity Technologies, Bloomberg, 키움증권 리서치

Runtime Fee 이슈 지속 기간 전후 Create Solutions 부문 매출액 추이 (FY 기준)



주1: FY3Q23은 Unity Software가 Runtime Fee 정책 변경을 발표한 때, FY3Q24는 Runtime Fee 정책 취소를 발표한 때

주2: FY4Q23 매출액에는 Weta FX와의 서비스 계약 조기 종료로 인한 일회성 매출 \$99M을 제외함

자료: Unity Software, Unity Technologies, Bloomberg, 키움증권 리서치

유니티 소프트웨어 Grow Solutions 내 광고 포트폴리오

포트폴리오	핵심 서비스	타겟 대상	서비스 내용
Unity Ads	인게임 UA 마케팅	마케터	Vector AI 솔루션을 활용해 광고주의 게임에 가장 적합한 고가치 고객에게 광고를 노출
Vector AI	AI 광고 솔루션	마케터	Unity 생태계 내 방대한 학습 데이터를 활용해 AI로 광고 타겟팅 효율을 극대화하는 솔루션
LevelPlay (IronSource)	광고 중개	개발자	Unity Ads 뿐만 아니라 타사의 여러 광고 네트워크들을 포함해 가장 비싼 광고를 선정해 인앱광고에 노출
Aura	온디바이스 마케팅	마케터	온디바이스 솔루션으로 스마트폰 초기 설정 단계, 시스템 알림창 등에서 앱을 추천
Tapjoy	인게임 심화 보상	마케터	게임 내에서 특정 미션을 수행하면 보상을 주는 방식 등으로 고가치 유저 확보
Supersonic	퍼블리싱 솔루션	개발자	고객의 게임 내 지표를 분석해 퍼블리싱 관련 솔루션 및 광고 서비스 제공
CTV	광고 채널 확대	마케터	모바일 게임 유저가 스마트 TV를 시청할 때 광고를 노출하는 서비스

주1: IronSource는 2026년 4월 30일 운영 종료

주2: Supersonic은 2026년 8월 4일 매각 완료

자료: Unity Software, Unity Technologies, 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.