

# 게임공룡 3N, 해외사업이 희비 갈라... 넥슨·엔씨 '맑음'

**넥슨** 순익 4611억 전년비 134%↑  
매출·영업익·순익 모두 '최대치'  
**엔씨소프트** '리니지M' 성장 견인  
**넷마블** 신작 부재로 실적 주춤



지난해 연 매출 6조원 시대를 연 넥슨·넷마블·엔씨소프트 등 국내 게임업계 공룡 '3N'이 올해 1·4분기 실적에서는 희비가 갈렸다. 넥슨과 엔씨소프트는 글로벌 흥행작에 힘입어 호실적을 기록했지만, 지난해 매출 기준 1위를 달성했던 넷마블은 신작 부재로 주춤한 성적표를 받았다. ◆**희비 엇갈린 3N**...넥슨·엔씨↑·넷마블↓ 넥슨은 10일 올해 1분기 매출 8953억원(엔화 905억엔, 이하 기준환율 100엔당 989원), 영업이익 5413억원(547억엔)을 기록했다고 밝혔다. 매출과 영업이익은 지난해 동기 대비 각 21%, 38%(엔화 기준) 성장했고, 순이익도 134% 증가한

4611억원(466억엔)을 기록해 '트리플 크라운'을 달성했다. 이번 분기 실적은 글로벌 성과가 견인했다. 넥슨은 올해 1·4분기 해외에서만 매출액 7015억원을 기록했다. 전년 동기 대비 약 30% 증가한 수치다. 해외 매출액이 전체 매출액에서 차지하는 비중은 78.4%에 달한다. 특히 중국 서비스 10주년을 맞은 '던전 앤파이터'는 춘절 업데이트에서 기대치를 상회하는 성과를 거둬 9분기 연속 두자리수의 성장을 기록했다. 서구권에서는 출

시 3주년을 맞은 '도미네이션즈'가 글로벌 누적 매출 1억5000만 달러를 달성했다. 이날 실적을 발표한 엔씨소프트도 올 1·4분기 연결기준 실적으로 매출 4752억원, 영업이익 2038억원을 기록해 견조한 성장세를 보였다. 지난해 동기 대비 각각 98%, 570% 증가한 기록이고, 당기순이익은 1192억원을 기록해 같은 기간 대비 585% 늘었다. 이 중 '리니지M' 등 모바일게임 매출은 전체 매출의 56%를 차지해 성장을 견인했다. 로열티 매출은 리니지M의 대만 성과가 반영되며 전분기 대비 41%, 전년 동기 대비 33% 증가했다. 인건비와 마케팅비도 감소해 영업이익이 개선됐다. 반면, 지난해 매출 기준으로 넥슨을 제치고 1위를 달성했던 넷마블은 올 1·4분기 신작 부재로 인해 연결기준으로 매출 5074억원, 영업이익 742억원을 기록해 다소 주춤한 실적을 보여 넥슨에 1위 자리를 넘겼다. 이는 지난해 같은 기간보다 각각 26.2%, 62.9% 감소한 수치다. 당기순이익 또한

789억원을 기록해 같은 기간 46% 줄었다. 권영식 넷마블 대표는 지난달 30일 실적 발표 이후 컨퍼런스콜을 통해 "일시적인 성장통을 극복해 글로벌 시장에서 넷마블의 성공 공식이 발휘되도록 최선을 다하겠다"고 밝힌 바 있다. ◆**2·4분기도 신작 출시로 글로벌시장 공략** 올해에도 넥슨·넷마블·엔씨소프트 게임 3사는 신작 출시와 해외시장 공략으로 실적 성장을 노린다. 넥슨은 올해 PC온라인과 모바일을 아우르는 신작을 출시하는 한편, 지난해 국내 시장에서 좋은 성과를 거둔 모바일 게임들을 글로벌 시장에 선보여 상승세를 이어갈 계획이다. '피파 온라인4'를 필두로 스웨덴 개발사 스텐락 스튜디오가 개발한 액션 게임 '배틀라이트'와 '아스텔리아'가 PC 온라인 게임 라인업에 힘을 보탠다. 국내에서 인기를 얻은 모바일 게임의 글로벌 출시도 줄을 잇는다. '다크어벤저3', '엑스', '오버히트', '야생의 땅: 듀랑고'를 글로벌

시장에 출시하고 '마비노기 모바일', '카이지'를 국내 시장에 출시해 지속적으로 성장동력을 만들어나갈 계획이다. 넷마블은 2·4분기에 그동안 지연됐던 신작들을 순차적으로 선보이며 매출 반등을 노릴 계획이다. 특히 기존 인기 게임들의 PLC(제품수명주기) 강화와 어드벤처 역할수행게임(RPG) '해리포터: 호그와트 미스터리', 차세대 전략MMO '아이언스톤' 등의 다양한 신작 라인업으로 글로벌 경쟁력을 강화한다. 올해 최고 기대작으로 손꼽히는 모바일 대규모다중접속 역할수행게임(MMORPG) '블레이드&소울 레볼루션'의 사전등록도 2·4분기 중 진행된다. '리니지M'의 인기로 예상을 뛰어넘는 실적을 받은 엔씨소프트는 신작 모바일 MMORPG 리니지2M, 블레이드&소울 2, 아이온 템페스트 등을 개발 중이다. PC온라인 및 콘솔 MMORPG로 개발 중인 '프로젝트 TL'은 연내 테스트를 계획하고 있다. /김나인 기자 silkni@metroseoul.co.kr

## 1분기 외환거래 규모 571억달러 '사상 최대'

글로벌 경기 호황 요인

1분기 외국환은행의 하루 평균 외환거래 규모가 지난 금융위기 이후 분기별 최대치를 기록한 것으로 나타났다. 글로벌 경기 호황에 따른 국내 증권투자 확대의 영향으로 분석된다.

한국은행이 10일 발표한 '2018년 1분기 중 외국환은행의 외환거래동향'에 따르면 1분기 외국환은행의 일평균 외환거래(현물환 및 외환과생상품 거래) 규모는 571억 달러로 전분기 500억3000만 달러 대비 70억6000만 달러(14.1%) 증가했다. 지난 2009년과 2010년 통계편제 항목을 대거 변경한 이후 가장 큰 규모다.

현물환과 외환과생상품 거래 모두 증가했다. 현물환은 전분기 대비 31억6000만 달러(16.1%) 증가한 일평균 227억8000만 달러 거래됐다. 이 가운데 원/달러 거래는 162억 달러로 24억5000만 달러(17.8%) 증가했다. 외환과생상품은 39억 달러(12.8%) 증가한 343억2000만 달러로 집계됐다.

선물환 거래는 차액결제선물환(NDF·90억6000만 달러)을 중심으로 13억5000만 달러(13.7%) 증가한 112억 달러로 집계됐다. 외환스왑은 24억8000만 달러(12.7%) 증가한 219억5000만 달러 거래됐다.

한은은 "미국 등 주요국 경기가 호황을 보이면서 투자자금이 국내 증권시장으로 유입됐다"며 "거주자의 해외증권 투자가 늘면 현물환 거래가, 비거주자의 국내 증권 투자가 늘면 NDF 등 거래가 늘어난다"고 설명했다. 실제 한은 국제수지 통계를 살펴보면 1분기 외국인 국내 증권투자는 100억7000만 달러 증가했다. 전분기 11억8000만 달러 증가 대비 크게 확대됐다. 국내 거주자의 해외증권 투자는 229억 달러로 집계됐다.

/이봉준 기자 bj35sea@

## 카카오, 1Q 매출 5554억 '역대 분기 최고치'



영업익 104억원 전년 비 73% ↓  
게임·음악 콘텐츠 성장세 견인

카카오는 올해 1분기 매출에서 전년 동기 대비 두 자리수 증가세를 기록하며 역대 분기 최고치를 달성함과 동시에 2017년 1분기 이후 4분기 연속 성장세를 이어갔다.

카카오는 10일 컨퍼런스콜을 통해 K-IFRS(한국채택국제회계기준) 기준 2018년 1분기 연결 매출 5554억원, 영업이익 104억원을 기록했다고 밝혔다. 매출은 전년 동기 대비 25% 증가했고 영업이익은 신규 사업 부문의 확대로 전년 동기 대비 73% 감소했다.

이 자리에서 카카오 여민수 공동대표는 "2018년 1분기는 카카오의 다양한 성장가능성 보여준 기간"이라며 "카카오특

의 높은 점유율에도 불구하고 월간 이용자수 5000만명을 돌파하며 매분기 성장하고 있다"고 말했다.

부문별 실적을 보면 콘텐츠 부문 매출은 지난해 같은 기간 대비 28% 늘어난 2856억원을 기록했다. 게임 콘텐츠 매출은 프렌즈마블, 그랜드체이스 등 신규 모바일 게임 거래액 증가, 검은사막 매출의 견조한 성장, 카카오 VX의 연결 종속회사 편입 등으로 전년 동기 대비 32% 성장한 1056억원을 기록하며 처음으로 분기 매출 1000억원을 돌파했다.

음악 콘텐츠 매출은 카카오와 카카오 M 플랫폼 간의 시너지 효과가 가속화되면서 전년 동기 대비 14% 성장한 1263억원을 달성했다.

기타 부문 매출은 선물하기, 카카오 메이커스 등 커머스 매출 증가와 카카오모빌리티, 카카오페이 등 신규 사업의 매출 증가에 힘입어 전년 동기 대비 33% 성장한 1152억원을 기록했다. /구서윤 기자 yuni2514@

## 컴투스, 1Q 영업익 394억... 전년비 21.3% ↓



해외 매출 감소·마케팅비 실적 요인  
IP 확장·신작 라인업으로 시장 공략

모바일 게임 기업 컴투스의 올해 1·4분기 영업이익이 지난해 동기 대비 21.3% 감소했다. 이번 실적 감소는 원화 강세로 인한 해외 매출 감소 및 신작 마케팅비가 증가로 인한 것으로 나타났다.

컴투스는 올해 1·4분기 매출 1140억원, 영업이익 394억원을 기록했다고 10일 밝혔다. 같은 기간 매출은 5.2% 줄었다. 당기순이익은 0.5% 감소한 365억원을 기록했다.

컴투스는 "전체 매출의 85%를 해외시장에서 거뒀으며 특히 북미와 유럽 등 서구권 국가에서 지속적인 성과를 나타냈다"고 밝혔다.

향후에는 글로벌 게임 지식재산권(IP) 확장 및 다양한 신작 라인업으로 글로벌 시장을 공략할 계획이다.

대표작인 '서머너즈 워'의 흥행을 위해 지난달부터 출시 4주년을 기념하는 프로모션을 열고 있으며, 올해 두차례에 걸친 대규모 프로모션 업데이트도 계획하고 있다. 북미 유력 콘텐츠 제작자와 함께 '서머너즈 워'의 세계관을 확장하는 코믹스, 애니메이션 등도 제작하고 있다.

올해 기대 신작 출시도 가시화되고 있다. 지난 3월 말 출시 이후 전략 게임 유저층을 적극 공략하고 있는 '체인 스트라이크'를 시작으로 액티비전의 유력 IP 기반의 '스카이랜더스' 모바일 게임, 글로벌 경쟁력을 극대화할 '서머너즈 워 MMORPG' 등의 대작 게임이 준비되고 있다.

이외에도 높은 자유도의 샌드박스 플랫폼 '덴스빌', 캐주얼 골프게임 '버디크러시', 신개념 턴제 RPG '히어로즈워' 등 다양한 장르의 신작을 준비중이다. /김나인 기자



북 여류 미국인 3명 美 도착... 트럼프 직접 마중

북한에 억류됐다가 석방된 김동철씨(오른쪽 두번째)가 10일 오전(현지시간) 미국 메릴랜드주 앤드루스 공군기지에 도착한 비행기에서 내리며 양 팔을 올려 두 손으로 승리의 비(V)자를 만들어 보이고 있다. 그 모습을 도널드 트럼프 미 대통령이 바라보며 박수를 치고 있다. /뉴시스

## 롯데면세점, 베트남 캄라인국제공항 10년 계약

롯데-베트남 현지법인 합작  
입·출국장 합계 1670㎡ 규모

현재 베트남 다낭공항에 면세점을 운영 중인 롯데가 베트남 남부 휴양지 나짱 인근 캄라인 국제공항에서도 10년간 면세점을 운영하게 됐다.

기획재정부는 롯데와 베트남 현지법인이 합작해 만든 회사인 롯데PK가 이달 22일 캄라인 공항에 입·출국장 매장 합계 1670㎡ 규모의 면세점을 개장할 예정이라고 10일 밝혔다.

계약 기간은 10년으로 다음 달 6일 베트남 총리 등이 참석한 가운데 기념행사가 열린다.

고형권 기획재정부 2차관은 이날 서울 플라자호텔에서 응우옌 부 두 주한 베트남대사를 만나 롯데면세점이 캄라인 공항에 개장할 수 있도록 베트남 정부가 배려해 준 데 대해 사의를 표명했다.

고 차관은 이 면세점이 한국과 베트남

의 경제 협력을 상징적으로 보여주는 시설이며 앞으로 잘 운영될 수 있도록 베트남 정부가 적극적으로 지원해달라고 요청했다.

그는 올해 3월 열린 한국-베트남 정상회담의 성과를 구체화할 수 있도록 제1차 한국-베트남 경제부총리 회의와 제3차 한국-베트남 금융협력조정위원회를 올해 하반기에 개최하기를 바란다는 뜻도 전달했다.

또 호찌민과 나짱을 연결하는 고속철도나 호찌민-하노이 지하철 등 기반시설 건설 사업에 한국 기업이 참여할 수 있도록 관심을 가져달라고 당부했다.

두 대사는 베트남 정부가 추진 중인 신경제 특구에 한국 기업이 투자하기를 바란다는 입장을 표명했다.

고 차관은 특구를 개발하도록 베트남에서 관련 법안이 통과하면 필요한 지원을 검토하겠다고 답했다.

/세종=최신용 기자 grandtrust@