

1분기 실적발표 앞둔 게임업계, 신작 앞세워 반등 노린다

카카오, 전년비 매출 약 105% 증가
NHN, 1분기 영업이익 264억 예상
위메이드, 지난해 창사래 최대실적



(왼쪽부터) 엔씨소프트, 넥슨, NHN 본사, 지스타2021에 참석한 카카오게임즈, 크래프톤.

/최빛나 기자

게임업계가 1분기 실적발표 시즌에 돌입했다.

3일 게임업계에 따르면 게임사들의 실적발표는 카카오게임즈를 시작으로 중순에 일정이 집중될 것으로 전망된다. 이번 실적발표와 함께 하반기 사업 방향 등도 발표될 예정이다.

특히 지난해 게임업계 대부분의 실적이 부진했던 상황에 반등의 기회를 꾀할 수 있을지 업계의 이목이 쏠리고있다. 일각에서는 신작들의 글로벌 진출 등으로 향후 기대감이 높아지면 회복세를 보일 수 있을 것이라는 전망도 있지만 그렇지 못한다면 부진했던 실적이 한동안 지속될 것이라는 우려의 목소리도 나온다.

게임사 중 가장 먼저 실적발표에 나선 곳은 카카오게임즈다.

카카오게임즈는 3일 실적발표를 통해 전년 동기 대비 약 105% 증가한 2663억원, 영업이익은 전년 동기 대비 170% 오른 421억원을 기록했다고 밝혔다.

올해 1분기는 기존 모바일 및 PC 온라인 게임 매출의 안정화에 효율적인 비용 집행, 개발력 내재화가 이뤄졌다. 특히 '오딘'의 활약이 매출에 중요한 영향을 미쳤다.

MMORPG '오딘:발할라 라이징'은 국내 매출의 안정화와 대만 출시에 힘입어 전년 동기 대비 195% 증가한 약 1772억원의 매출을 달성했다. '오딘'은 3월 말 대만 출시 후 한 달 동안 약 500억원의 매출을 달성하며 성공적인 흥행을 알렸다.

카카오게임즈는 '오딘'에 이을 새 흥행작을 '우마무스메'로 지정하면서 조만간 신작출시 행사를 진행할 예정이다. 이어 대만에 진출해 두배 이상의 성과를 낸 오딘에 힘입어 글로벌 여러 지역의 진출확장을 목표로 한다는 계획이다.

오는 10일에는 NHN이 1분기 실적공개를 앞두고 있다.

증권가는 1분기 매출은 5107억원, 영업이익은 264억원을 기록할 것으로 예측했다. 이는 전년 동기대비 매출은 11%증가, 영업이익은 9% 감소한 수치다.

위메이드와 블록체인의 위믹스 플랫폼 온보딩 계약을 맺은 NHN은 게임 자회사를 NHN비롯으로 통합하고 P2E 게임제작사로 실적 반등을 꾀하겠다고 선언한 바 있다.

11일은 위메이드와 위메이드맥스가 1분기 실적발표를 진행한다.

증권가는 위메이드의 1분기 실적 전망치는 1285억원 영업이익 264억 원으로 예상한다. 이는 전년 동기 대비 매출은 69%상승, 영업이익은 3%감소가 예측되는 수치다.

위메이드는 지난해 연 매출 5000억원을 기록하며 창사 이래 최대 실적을 기록한 바 있다. 이는 '미르4'의 글로벌 진출 영향이 컸다. 이에 위메이드는 다시한번 올해 그 이상의 성적을 거두기 위해 100종의 게임을 제공하는 것을 목표로 하반기에 약 80종의 게임을 선보일 예정이다. 이에 위메이드는 12개의 파트너사들과 함께 블록체인 생태계를 확장할 계획이다. 또 글로벌 진출의 안정화를 위해 두바이에 지사를 설립했다.

12일에는 펠어비스의 실적발표가 예정돼 있다.

증권가에선 지난 1분기 매출 915억원, 영업이익 25억원을 관측한다. 이는 전년 동기 대비 매출 10%, 영업이익은 80%감소수치다. 이같은 부진한 매출은 오랜 신작 부재와 검은사막IP매출 하락세의 여파로 분석된다. 여기에 인

건비, 마케팅비 등의 영향으로 수익성에 악영향을 끼칠 것으로 보여진다. 다만 최근 중국에 출시한 검은사막 모바일이 2분기 매출에 반영되면서 수익성이 개선될 것이라는 기대도 있다. 여기에 3분기에는 모바일신작을 앞두고 있어 실적반등을 꾀할 것이라는 전망이다.

증권정보업체 에프엔가이드에 따르면 크래프톤은 오는 중순 즈음 실적발표를 진행할 예정이다.

증권가는 크래프톤은 올해 1분기 매출 4986억원, 영업이익 1754억원을 기록할 것으로 전망된다. 매출은 전년 동기 대비 8.16% 증가, 영업이익은 22.80% 감소가 예상된다. 이는 지난 1월 PC 배틀그라운드 부분 유료화 전락이 매출에 영향을 미쳤다는 분석이다.

/최빛나 기자 vitna@metroseoul.co.kr

국내 최대 원메이크 레이스 '현대 N페스티벌' 넷마블, 밀리언볼트에 94억 지분 투자

현대차, 3년 만에 관중 입장 가능
총 7라운드 레이스... 약 150여대 차



지난 2021년 진행된 '현대 N 페스티벌' 모습.

국내 모터스포츠 팬 모두가 즐기고 체험할 수 있는 축제가 찾아온다.

현대자동차는 고성능 브랜드 N 차량이 투입되는 국내 최대 규모 원메이크 레이스(단일차종 경주) 대회이자 모터스포츠 축제인 '현대 N 페스티벌'을 개최한다고 3일 밝혔다. 코로나19 여파로 2019년 개막 첫해를 제외하고 지난해까지 무관중으로 진행됐으나 올해는 3년 만에 관중 입장이 가능해졌다.

현대 N 페스티벌은 오는 6일부터 8일까지 강원도 인제군 '인제 스피디움'에서 열리는 1라운드를 시작으로, 10월까지 총 7라운드의 레이스에 약 150여대의 차량이 출전한다.

올해부터는 아반떼 N 차량으로 참가 가능한 최상위 프로 클래스 '아반떼 N

컵'이 새롭게 추가된다. 서한GP, 아트라스BX, 쏘라이트 인디고 등 모터스포츠 레이싱팀이 참가할 예정이다.

이와 함께 벨로스터 N 컵(아마추어 급, N2 Class), 아반떼 N 라인 컵(입문자급, N3 Class) 등의 스피린트 클래스와 아반떼 N 타임 트라이얼, 벨로스터 N 타임 트라이얼, 아반떼 N 라인 타임 트라이얼 등의 타임 트라이얼 클래스가 진행될 계획이다.

현대차는 페스티벌 개막과 함께 '현

대 N 라운지'를 오픈할 예정이다. 현대 N 라운지는 방문객이 편하게 휴식할 수 있는 '라운지'와 현대차 소속 연구원들이 주행 시뮬레이션 시뮬레이션으로 구성됐다.

'라운지'는 다양한 N 브랜드 라이프스타일 제품부터 E-sports까지 즐길 수 있는 다목적 재충전 공간으로 N 브랜드 고객을 비롯해 인제 스피디움을 방문한 누구나 자유롭게 사용할 수 있다. /양성운 기자 ysw@

프로젝트 게임화 우선 검토권 확보

우선 검토권을 갖게 됐다.

넷마블은 애니메이션 스튜디오 밀리언볼트에 약 94억 원 규모의 지분 투자를 단행했다고 3일 밝혔다.

이번 투자로 넷마블은 밀리언볼트에서 준비 중인 신작 애니메이션 '히어로 북스' IP에 대한 게임 개발 및 서비스 권한을 비롯해 향후 밀리언볼트에서 제작하는 모든 프로젝트의 게임화에 대한

밀리언볼트는 전세계적으로 큰 인기를 끈 언버벌(non-verbal, 무언어) 코미디 애니메이션 '라바' 시리즈를 제작한 맹주 감독과 제작진이 2018년 12월 설립한 애니메이션 스튜디오다. 글로벌 히트작을 탄생시킨 제작 역량을 바탕으로 '히어로북스'를 비롯한 다수의 애니메이션 작품을 준비 중이다.

/최빛나 기자

'U+ 고객이라면 국립현대미술관 할인'

LGU+, 통신사 중 단독 제휴

은 2023년 4월 30일까지 할인 혜택을 받을 수 있다. 일부 기획전시에 대해서는 사전에 응모한 고객 중 추첨을 통해 무료 입장 혜택도 제공된다. 입장료 할인권과 초대권은 LG유플러스 라이프 서비스 앱인 'U+멤버스'에서 발급받을 수 있다.

LG유플러스가 일상이 회복되는 시기에 맞춰 고객 경험 혁신을 위해 해외 여행객을 대상으로 '로밍 100원 프로모션'을 선보인 데 이어, 예술문화 콘텐츠를 즐기려는 고객을 위해 국립현대미술관 할인 혜택을 제공한다.

LG유플러스는 국립현대미술관과 통신사 중 단독으로 제휴 협약을 체결하고 자사 고객에게 입장료 50%할인 혜택을 제공한다고 3일 밝혔다.

또한 빅데이터 분석 리포트를 활용해 국립현대미술관의 맞춤형 마케팅 전략 수립을 지원한다.

국립현대미술관은 1969년 설립 이후 현재 전국 4개관(과천관·덕수궁관·서울관·청주관)을 운영하고 있다. 열린 미술관을 지향하는 국립현대미술관은 1만 점이 넘는 소장품을 보유하고 있으며, 국내 미술문화 발전에 기여하고 있다.

이번 협약에 따라 LG유플러스 고객

LG유플러스는 '데이터플러스' 기반 빅데이터 분석 리포트를 발간하고 국립현대미술관에 제공할 예정이다. 데이터플러스는 고객 특성, 이동패턴 등을 사용해 이용자의 다양한 온·오프라인 수요를 분석하는 빅데이터 서비스로 교육 전문 기업 '대교' 외에 유통, 제조, 문화 등 다양한 산업군에서 이용하고 있다.

빅데이터 분석 리포트에는 현재 운영 중인 4개관 방문자의 특성, 주 관심사, 방문 전후 들르는 상권과 명소 등이 포함된다. 국립현대미술관은 리포트를 기반으로 고객 맞춤형 마케팅 전략을 수립할 수 있을 것으로 기대한다.

/채윤정 기자 echo@

카카오, '디지털 선도기업 아카데미' 운영

'K-디지털 트레이닝' 사업자 선정

카카오가 고용노동부와 직업능력심사평가원이 추진하는 디지털 신기술 핵심 실무인재 양성 훈련인 'K-디지털 트레이닝' 사업자로 선정, '디지털 선도기업 아카데미' 교육 과정을 운영한다고 3일 밝혔다.

디지털 선도기업 아카데미는 한국형 뉴딜 디지털 핵심 실무 인재 양성 사업인 'K-디지털 트레이닝'의 일환이다.

디지털 기업이 주도적으로 인재를 교육하기 위해 훈련과정을 직접 설계하고 운영한다. 카카오는 클라우드 시스템의 운영, 개발, 관리 등을 위한 실무 중심의 전문 인력을 위해 '카카오 클라우드 스쿨'을 개설하고, '카카오 클라우드 개발자 양성 과정'과 '카카오 클라우드 엔지니어 양성 과정'을 2022년 상·하반기 총 2회차에 걸쳐 진행한다. 과정당 선발 인원은 25명으로, 총 100명을 대상으로 교육하게 된다.

이번 교육과정은 운영 지원기관인 과학기술정보통신부 산하 한국전파진흥협회(RAFA)와 함께 진행된다. 카카오에서 현재 클라우드 업무를 담당하고 있는 10여 명이 강의 진행 및 멘토로 교육에 직접 참여하며, 실제 카카오의 개발 업무 환경에서 클라우드를 구축하고, 이를 운영해보는 현장 실무 중심의 프로젝트로 구성되는 것이 특징이다. 카카오가 자체 개발한 클라우드 기반 학습관리시스템(LMS, Learning Management System) SaaS(서비스형 소프트웨어 Software as a Service)인 '크렘폴린'도 시범 적용한다. /채윤정 기자