

펼어비스

<붉은사막> 출시 후 점검

인터넷/게임. 남효지 / hjnam@sks.co.kr / 3773-9288

Signal: 출시 16 시간만에 판매량 200 만장 달성, 당사 추정치는 유지

Key: 3/20 정식 출시 후 예상보다 낮은 평가로 주가는 -36.8%

Step: 출시 초기 주가 변동성 높음. 후속작 출시까지 멀어 보수적 접근 필요

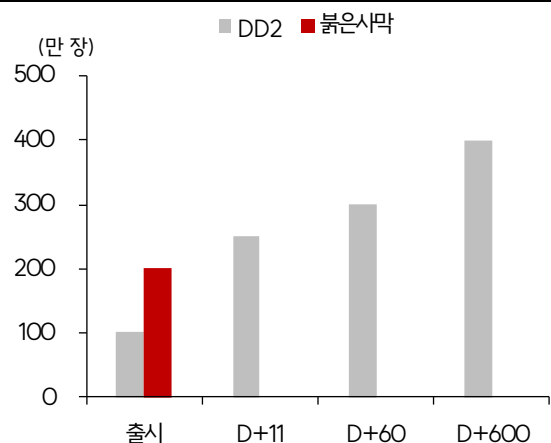
- 3/20 <붉은사막> 정식 출시. 메타크리틱 스코어 78 점으로 98 개 리뷰(3/20 기준) 중 Positive 73%, Mixed 26%, Negative 1% 기록. OpenCritic 기준으로는 평균 80 점, 추천률 81% 기록. 시장 예상치보다 낮았던 점수 영향으로 공개 후 주가는 36.8% 하락
- 긍정적 리뷰들은 방대한 오픈월드, 화려한 연출, 세계관을 높게 평가했고, 부정적 리뷰들은 빈약한 스토리텔링, 기본적인 편의성 부족, MMO 같은 퀘스트 설계, 인위적인 난이도, 반응이 둔한 조작계 등을 문제로 지적
- 출시 전 위시리스트 300만 돌파, 3/16 까지 약 40만장을 판매했다고 알려져 신규 IP로써 상당한 기대감을 키움. 출시 당일 약 24만 동접자를 기록하며 Steam 판매 1위 등극
- 평가에서는 젤다BotW, 워쳐3, 어쌔신 크리드 발할라, Dragon's Dogma 등 다양한 작품들과 비교하지만, 이 중 가장 적합한 비교 작품은 Dragon's Dogma2. 출시가, 장르, 평론/유저 반응도, 개발사 배경 등이 유사
- Dragon's Dogma2 는 캡콤이 모두 개발/퍼블리싱한 작품으로 24 년 3 월 PS5, Steam, Xbox X/S 에 동시 출시됨. 론칭 주간 Steam 동접 피크 22.8만명을 기록, 출시 11일 만에 250 만장, 2개월만에 300 만장, 25년 11월까지 약 400 만장 판매. <붉은사막>은 출시 16 시간만에 판매량 200 만장 달성, 싱글플레이어 AAA 게임은 출시 초반 판매량 집중도 높음
- 주요 비교군(멀티플랫폼 오픈월드 RPG)의 플랫폼별 판매량을 기반으로 비교해봤을 때, <붉은사막>의 플랫폼별 판매량 분포는 Steam 35~40%, PS5 45~50%, Xbox 15% 수준이 예상됨
- 주말동안 Steam PCU는 24.8만 기록, 예상보다 안정적인 흐름 보이는 중. 26년 연간 판매량 495만장을 추정치에 반영함. DLC 발매 계획이 미정인만큼 추가적으로 판매량 추정치 상향은 어려움. 출시 초반 플레이어 수, 판매량, 평가 등에 변동이 많은 만큼 주가 변동성도 상당히 높을 것. 후속작 예상 출시 시기가 상당히 멀 것으로 예상되어 주가 하방 지지도 어려움. 투자의견 중립 유지

<Crimson Desert> Steam players 추이



자료: steamdb, SK 증권

DD2 vs. Crimson Desert 판매량 비교



자료: 언론 취합, SK 증권

COMPLIANCE NOTICE

작성자는 본 조사분석자료에 게재된 내용들이 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 신의성실하게 작성되었음을 확인합니다.

본 보고서에 언급된 종목의 경우 당사 조사분석담당자는 본인의 담당종목을 보유하고 있지 않습니다.

본 보고서는 기관투자가 또는 제 3 자에게 사전 제공된 사실이 없습니다.

당사는 자료공표일 현재 해당기업과 관련하여 특별한 이해 관계가 없습니다.

종목별 투자의견은 다음과 같습니다.

투자판단 3 단계(6개월기준) 15%이상 → 매수 / -15%~15% → 중립 / -15%미만 → 매도

SK 증권 유니버스 투자등급 비율 (2026년 03월 23일 기준)

매수

93.59%

중립

6.41%

매도

0.00%