

게임

차별화가 가져다 줄 희망

SK증권 리서치센터



Analyst
남효지

hjinam@sks.co.kr
3773-9288

〈레전드 오브 이미르〉 구글 매출 1위 달성

2/20 출시한 위메이드의 〈레전드 오브 이미르〉는 출시 당일 구글 플레이 인기 1위 달성 후 출시 5 일만인 26 일 매출 1 위를 기록했다. 2023 년 출시한 위메이드의 MMORPG 〈나이트 크로우〉가 출시 12 일만에 매출 1위를 기록했던 점을 고려하면 초기 흥행 성과는 긍정적이다. 동일 장르의 흥행 게임들과 비교하면 엔씨소프트의 〈리니지 M〉(2017), 2M(2019), W(2021), 라이온하트스튜디오의 〈오딘〉(2021)은 출시 9 시간~4 일 만에 1위 달성한 바 있다. 이들 게임은 출시 첫날 매출 100 억원 이상을 기록했지만, 현재 시장의 성숙도와 다수의 경쟁작이 출시된 점을 고려하면 매출 1위의 일 평균 매출은 20 억원을 상회하긴 쉽지 않아 보인다.

뭐가 달랐을까

〈레전드 오브 이미르〉는 UE5 를 활용한 북유럽 신화 기반의 세계관을 바탕으로 하는 MMORPG 로, 블록체인 기술 접목, 수동 조작 비중이 높은 것이 특징이다. 게임 내 주화의 총 발행량을 제한해 인플레이션을 방지하고, NFI(Non-Fungible Item; 최상위 등급 아이템에 고유 번호를 부여해 생성 기록과 소유 이력을 블록체인에 저장) 도입으로 거래 투명성을 확보하는 점도 유저들에게 긍정적으로 평가받고 있다. 향후 꾸준한 유저 피드백 반영과 콘텐츠 업데이트가 이루어진다면 초기 흥행 성과를 이어갈 수 있을 것이다.

MMORPG 시장, expansion or cannibalization?

MMORPG 는 과도한 과금 구조, 유사한 게임성에 대해 유저들의 비판과 주식 시장에서의 부정적인 시선을 받아왔다. 다만 흥행한 MMORPG 작품들은 조 단위의 누적 매출을 창출하기 때문에 게임사 입장에서는 탄탄한 캐쉬카우로 발전될 수 있다. 〈레전드 오브 이미르〉는 블록체인 시스템과 수동 전투 비중을 높여 획일화된 국내 MMORPG 시장에 희망을 제시했다. 기존 리니지라이크의 정형화된 공식에서 탈피한다면 MMORPG 장르도 충분히 확장 가능성이 있다는 것을 확인했다.

올해 다수의 MMORPG 신작이 준비 중이다. 넷마블 〈RF 온라인 넥스트〉, 컴투스 〈더 스타라이트〉, 하이브 IM 〈아키텍트: 랜드 오브 엑자일〉, 엔씨소프트 〈아이온 2〉, 카카오게임즈 〈프로젝트 Q〉 등이 있는데 차별화된 포인트들을 내세우고 있어 모바일 게임 시장의 확장을 일으킬 수 있을지 지켜볼 필요가 있다. 올해 국내 게임 시장은 상반기 대비 하반기 신작, 특히 대작들의 출시가 몰려있어 점진적으로 마케팅 활동이 전개되며 활기를 띌 것으로 기대된다.

2/26 구글플레이 매출 순위

1		레전드 오브 이미르 Wemade Co., Ltd
2		리니지M NCSOFT
3		WOS: 화이트아웃 서바이벌 Century Games Pte. Ltd.
4		라스트 워: 서바이벌 FirstFun
5		I9: 인페르노 나인 - 신규 클래스 Leniu Technology Co., Limited
6		오딘: 발할라 라이징 Kakao Games Corp.
7		리니지W NCSOFT
8		로얄 매치 Royal Match Dream Games, Ltd.
9		승리의 여신: 니케 Level Infinite
10		Roblox Roblox Corporation

자료: mobile index,

올해 출시 예정인 MMORPG 신작

타이틀/ 프로젝트명	개발사/퍼블리셔	차별화 포인트	타겟 시장
레전드 오브 이미르	위메이드XR/ 위메이드	- 언리얼 엔진5, 블록체인 기반 NFI, 수동조작 비중 확대 - 복유럽 신화 기반 세계관, 후판정 전투 시스템	한국 출시 후 글로벌 확장
RF온라인넥스트	넷마블엔투/넷마블	- 원작 감성 재현, 3진영 대규모 전투, 스킬북 기반 성장 시스템	한국, 동남아
아이온2	엔씨소프트	- IP 인지도 有, 적군의 상황 대응 알고리즘, 글로벌 현지화 콘텐츠 - 강화학습 AI, 다국어 번역 및 채팅 지원	한국, 대만 출시 후 글로벌 확장
크로노오디세이	크로노스튜디오/카카오게임즈	- 언리얼 엔진5, 시공간 왜곡 퍼즐 던전 - 크로스플랫폼(PC, PS5, Xbox) 지원	글로벌
더 스타라이트	게임테일즈/ 컴투스	- SF 판타지 배경의 우주 탐험 및 합선 커스터마이징	한국, 일본 후 글로벌
아키텍트: 랜드 오브 엑자일	아쿠아트리/ 하이브IM	- 플레이어 주도형 세계 구축과 커뮤니티 중심의 경제 시스템 - 사용자 제작 콘텐츠 도구	한국, 북미
프로젝트Q	라이온하트스튜디오/카카오게임즈	- MMORPG와 배틀로얄 결합, 대규모 PvPvE 콘텐츠, 하이브리드 전투 시스템	한국, 동남아 후 북미

자료: 언론 보도, SK 증권

넷마블 <RF 온라인넥스트>



자료: 언론 보도, SK 증권

하이브IM <아키텍트: 랜드 오브 엑자일>



자료: 언론 보도, SK 증권

위메이드 <레전드 오브 이미르> 구글 매출 1위 달성



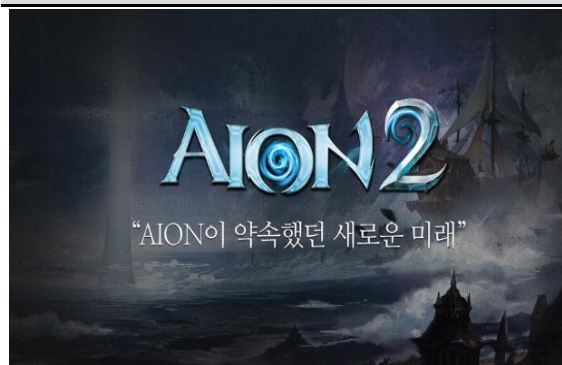
자료: 언론 보도, SK 증권

컴투스 <더 스타라이트>



자료: 언론 보도, SK 증권

엔씨소프트 <아이온 2>



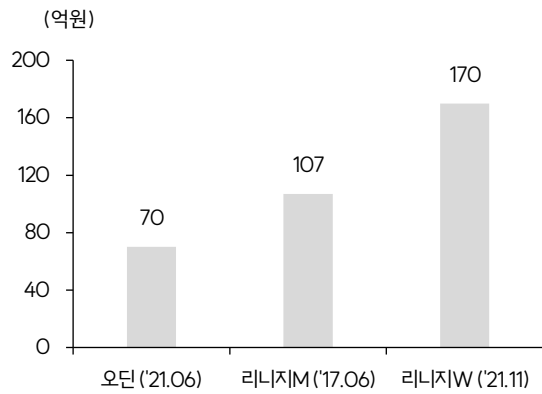
자료: 언론 보도, SK 증권

카카오게임즈 <크로노 오디세이>



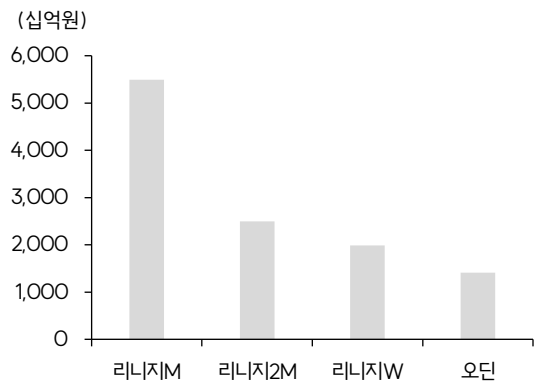
자료: 언론 보도, SK 증권

주요 MMORPG 초기 일 매출



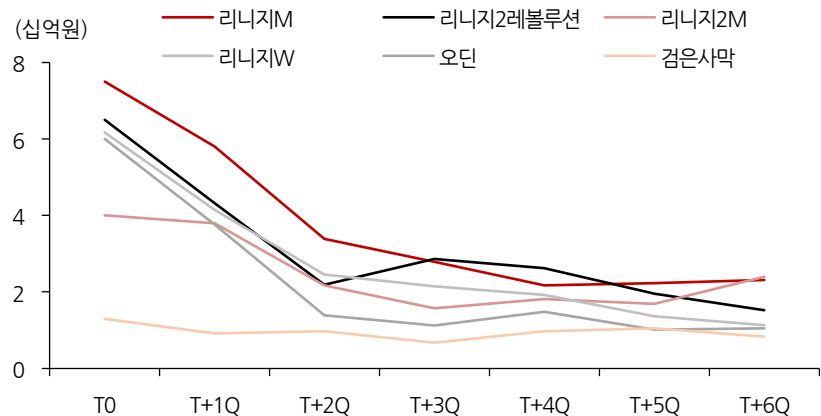
자료: 언론 보도, SK증권

흥행했던 주요 MMORPG 누적 매출



자료: SK증권 추정

MMORPG 출시 이후 분기별 매출 변화



자료: SK증권

Compliance Notice

작성자(관리자)는 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 3자에게 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 (2025년 02월 27일 기준)

매수	97.52%	중립	2.48%	매도	0.00%
----	--------	----	-------	----	-------