

게임사 1분기 실적

脫리니지·아이온2 흥행 ‘포트폴리오 다변화’ 성과



매출 5574억, 영업이익 1133억 기록
아이온2 매출 1368억, PC게임 3184억
MMORPG 의존도 낮춰 사업구조 변화

엔씨가 ‘아이온2’ 흥행 효과에 힘입어 올해 1분기 실적 반등에 성공했다. 기존 MMORPG 중심 구조에서 벗어나 캐주얼·신규 IP 확대 전략도 본격 성과를 내기 시작했다는 평가가 나온다.

엔씨는 13일 올해 1분기 연결 기준 매출 5574억원, 영업이익 1133억원, 당기순이익 1524억원을 기록했다고 밝혔다. 매출은 전분기 대비 38%, 전년 동기 대비 55% 증가했다. 영업이익률은 20%를 기록했다.

이번 실적은 지난해 11월 출시한 ‘아이온2’가 이끌었다. 아이온2 매출은 1368억원으로 집계됐으며, PC 게임 매출은 3184억원으로 역대 분기 최대치를 기록했다. 리니지 클래식 흥행도 실적 상승을 뒷받침했다. 리니지 클래식은 출시 90일 만에 누적 매출 1924억원을 기록했다.

특히 엔씨가 최근 추진해온 ‘포트폴리오 다변

화’ 전략이 실적에서 본격적으로 드러났다는 분석이 나온다. 엔씨는 MMORPG 의존도를 낮추기 위해 캐주얼 게임과 신규 IP 투자 확대에 속도를 내왔다.

실제 모바일 캐주얼 매출은 355억원을 기록했다. 투자사인 리후후와 스프링컴즈 실적이 처음 연결 반영되면서 비MMORPG 분야 매출 비중도 확대됐다. 업계에서는 엔씨가 기존 ‘리니지 중심 회사’ 이미지에서 벗어나 사업 구조 변화에 나섰다는 평가가 나온다.

해외 매출 비중 확대도 눈에 띈다. 전체 매출 가운데 해외 비중은 42%로 전년 동기 35% 대비 증가했다. 지역별 매출 비중은 한국 58%, 아시아 27%, 북미·유럽 등 기타 지역 15%다.

모바일 게임 부문에서는 리니지M이 견조한 흐름을 유지했다.

하반기에는 글로벌 시장 공략에 집중한다. 엔씨는 북미·유럽·일본·남미 등에 아이온2 글로벌 서비스를 시작할 예정이다. 신규 IP인 ‘신더시티’, ‘리밋 제로 브레이크스’, ‘타임 테이커즈’도 글로벌 테스트를 거쳐 순차 공개한다.

/최빛나 기자

vitna@metroseoul.co.kr



metro

영업이익 206.9% ‘굉충’ 신작 흥행·외형성장은 과제



매출 1447억, 영업이익 51억 기록
‘야구게임·서머너즈 워’로 수익성 개선
하반기 신작 성과, 실적 방향성 가늠

컴투스가 올해 1분기 영업이익을 크게 늘리며 수익성 개선 흐름을 이어갔다. 다만 매출은 전년 대비 줄어든 만큼 하반기 신작 성과가 외형 성장 회복의 핵심 변수로 떠올랐다.

컴투스는 13일 올해 1분기 연결 기준 매출 1447억원, 영업이익 51억원을 기록했다고 밝혔다.

영업이익은 전년 동기 대비 206.9% 증가했다. 같은 기간 별도 기준 매출은 1229억원, 영업이익은 77억원으로 집계했다.

이번 실적은 기존 장기 흥행작과 스포츠 게임 라인업이 떠받쳤다. KBO와 MLB 기반 야구 게임은 시즌 개막 효과와 선수 업데이트, 프로모션을 앞세워 1분기 실적에 힘을 보탤다.

출시 12주년을 맞은 ‘서머너즈 워: 천공의 아레나’도 ‘반지의 제왕’ 컬래버레이션과 신규 콘텐츠 업데이트를 통해 글로벌 이용자 기반을 유

지했다.

다만 외형 성장에는 과제가 남았다. 연결 매출은 전년 동기 대비 감소했고, 당기순손실도 발생했다. 수익성 개선만으로는 성장 회복을 설명하기 어려운 만큼 하반기 신작 흥행 여부가 컴투스의 실적 방향성을 가늠 전망이다.

컴투스는 3분기 AAA급 MMORPG ‘제우스: 오만의 신’을 국내 출시하며 시장 공략에 나선다. 이 작품은 그리스 신화를 기반으로 한 세계관과 대규모 전장, 고품질 그래픽을 앞세운 신작이다. 연내에는 일본 인기 애니메이션 기반 게임 ‘도원 암구 Crimson Inferno’도 선보일 계획이다.

외부 IP 기반 라인업도 확대한다. 컴투스는 ‘가치아쿠타: The Game’, ‘전지적 독자 시점’, ‘A랭크 파티’ 등 글로벌 콘텐츠 IP를 활용한 신작을 준비하며 중장기 성장 동력을 확보한다는 전략이다.

컴투스 관계자는 “컴투스는 야구 게임과 서머너즈 워라는 안정적인 현금창출원을 보유했지만, 매출 반등을 위해서는 신작 성과가 필요하다”며 “하반기 MMORPG와 IP 기반 신작이 기존 타이틀 중심의 실적 구조를 얼마나 넓힐지가 관전 포인트”라고 말했다.

/최빛나 기자

KT, AI 교육 실습도구 ‘AIDU’ 무료 배포

데스크톱PC 또는 노트북에 설치 가능

KT가 인공지능(AI) 실습 도구를 교육 현장에 지원한다.

KT는 ‘AIDU’를 PC용 설치형 앱으로 무료 배포한다고 13일 밝혔다.

AIDU(에이아이유)는 코딩 비전공자를 위한 인공지능(AI) 교육 실습 도구다. 일반 사무직 직원들의 AI 교육을 위해 KT가 2020년 개발한 교육 프로그램이다. 데이터 분석부터 AI 모델 학습 평가 등 AI 모델링 전 과정을 수행한다.

데스크톱PC 또는 노트북에 설치해

용한다. 윈도, 맥OS, 리눅스 등 운영체제를 지원하고 통신망 접속이 어려운 곳에서도 제약없이 사용할 수 있다. 향후 최신 환경에 맞춰 성능을 개선할 수 있는 업데이트도 가능하다.

사용자들의 반응도 긍정적이라는 평가다. 인천광역시 상인전문학교 최정원 교사는 “AIDU 도입 후 가장 큰 변화는 학생들이 AI의 문제 해결 과정을 스스로 이해하고 구조화할 수 있게 된 것”이라고 말했다.

KT의 이종형 AICE기획팀 상무보는 “AIDU 무상 배포를 통해 교육의 영역뿐



노트북에 설치된 ‘AIDU’를 통해 AI 데이터 분석을 진행하는 모습. /KT

아니라 업무의 영역에서도 AI의 활용이 확대될 것으로 기대된다”며 “사용자들의 의견을 바탕으로 AIDU를 지속 고도화해 전국민이 AI를 일상적으로 활용할 수 있도록 지원하겠다”고 했다.

/조민선 기자 msjo@

SKB, 교육기관에 5기가 PoE 스위치 공급

(전원통합형)

엔에스티정보통신과 협력

10Gbps급 업링크 포트 2개 탑재

SK브로드밴드는 교육기관에 5기가 PoE 스위치를 공급한다고 13일 밝혔다.

SK브로드밴드는 이번 5기가 전원통합형(PoE) 스위치 개발을 위해 통신장비 업체 엔에스티정보통신과 협력했다. PoE는 랜선 하나에 인터넷 신호와 전기를 함께 흘려보내 배선을 효율을 높이는 전원 공급 방식이다. 별도의 전원선 없이도 인터넷 기기를 연결할 수 있어 네트워크 장비가 많은 환경에 적합하다.

특히 최근 학교 내 무선 기기 사용량과 생성형 AI를 활용한 수업이 증가하는 상황에서 대용량 트래픽을 처리할 수 있는 네트워크 환경 구축이 중요하다. 이에 정부가 추진하는 망 고도화사업 기

준에 맞춰 설계했다.

상위 망으로 전달하는 백본 스위치와 데이터를 빠르게 주고 받을 수 있도록 10Gbps급 초고속 업링크 포트 2개를 탑재했다. 기존 1Gbps 속도를 지원하는 SFP보다 성능을 높인 버전이다. 이 밖에 카메라 등 기기에 장애가 발생하면 전원을 자동으로 재시작해 원격 복구가 가능한 ‘PoE Recovery’ 기능도 탑재했다.

이에 따라 트래픽 병목 현상을 줄이고 트래픽 처리 속도를 높일 전망이다. 기존 학교용 PoE 스위치는 초당 2.5기가비트(2.5Gbps)의 데이터를 전송하는 반면 새 장비는 24개 포트에서 5Gbps를 동시에 지원한다. 또 유지보수 기능이 관리자가 교실을 방문하지 않아도 자동 해결해 관리 운영 시간과 비용 절감 효과도 기대된다.

/조민선 기자

LG헬로비전, ‘사내 AI 에이전트 해커톤’ 성료

AX 문화 정착·업무 생산성 향상
현장 실무에 결과물 투입 예정

LG헬로비전은 임직원 대상 ‘사내 AI 에이전트 해커톤’을 성료했다고 13일 밝혔다.

이번 행사는 회사 내 인공지능 전환(AI) 문화를 정착하고 임직원의 업무 생산성을 향상하기 위해 기획됐다. 반복적인 자료 정리와 복잡한 데이터 분석 업무를 인공지능에 맡겨 실무자가 전략적인 판단과 기획에 집중할 수 있는 환경을 조성한다.

4월 한 달간 총 203명의 임직원이 인공지능(AI) 교육을 받고 업무용 AI 제작에 직접 참여했다. 실제 업무에 적용 가능한 과제를 83개로 추리고 이 중 8개의 우수작을 선정했다.

최종 수상작 중 인사사이트레이더는 자



송구영 LG헬로비전 대표(뒷줄 왼쪽 세번째)와 임원진 및 수상자들이 29일 LG헬로비전 상암 본사에서 진행된 해커톤 시상식에서 기념 촬영 하고 있다. /LG헬로비전

사 렌탈 직영물에서 상품별 수요 변화와 마케팅 정보를 실시간으로 포착해준다. 이 밖에 B2C 영업 리스크 분석과 로컬광고 원스톱 자동 기획 및 제작 등이 최우수상을 받았다.

결과물은 조직별로 업무에 적용하는 방안을 논의한 후 현장 실무에 투입될 예정이다.

송구영 LG헬로비전 대표는 “임직원 이 직접 AI 에이전트를 개발하며 혁신의 주체가 된 이번 해커톤은 AX 문화 정착을 위한 중요한 기점”이라며 “앞으로도 자발적인 AI 혁신을 적극 지원해 기업 체질을 AX 중심으로 개선하고 미래 성장의 지속 가능성을 확보하겠다”고 말했다.

/조민선 기자

넷마블, 블소 레볼루션에 ‘언리얼 5’ 적용

단순 콘텐츠 추가 아닌 ‘재출시급’
최신 엔진으로 그래픽 등 대폭 강화

넷마블이 장기 서비스 모바일 MMORPG ‘블레이드 & 소울 레볼루션’의 게임 엔진을 전면 교체하며 반등 카드 꺼내들었다. 출시 8년차 게임에 언리얼 엔진5를 적용하는 대규모 리빌드에 나서면서 장수 게임 경쟁력 강화에 속도를 내는 모습이다.

넷마블은 13일 오후 7시 공식 유튜브 채널을 통해 ‘NEXT 블레이드 & 소울 레볼루션’ 온라인 쇼케이스를 공개했다. 이번 쇼케이스 핵심은 언리얼 엔진5

기반 업데이트다. 넷마블은 기존 언리얼 엔진4 기반으로 운영해 온 ‘블레이드 & 소울 레볼루션’을 최신 엔진으로 교체하며 그래픽과 전투 환경 전반을 업그레이드한다.

업계에서는 이번 업데이트를 단순 콘텐츠 추가가 아닌 사실상 ‘재출시급 개편’으로 보고 있다. 모바일 MMORPG 시장 경쟁이 치열해진 가운데 기존 장수 게임의 생명력을 연장하기 위한 전략이라는 분석이다.

특히 언리얼 엔진5 적용으로 그래픽 품질과 광원 효과, 캐릭터 표현력 등이 대폭 강화될 전망이다.

/최빛나 기자