인터넷포털/게임

5월 깨비인겜 Monthly

더 많은 리포트 보기

KB증권

인터넷/게임/엔터/레저 Analyst 이선화
leesunhwa@kbfg.com

2025년 5월 13일

Positive 유지

Recommendations	기준일: 2025년 5월 12일
NAVER (035420)	Buy
현재주가: 190,200원	목표주가: 260,000원
크래프톤 (259960)	Buy
현재주가: 376,500원	목표주가: 450,000원

이커머스: 소비 비수기 우려 속 4월 GMV -0.4% MoM

4월 주요 이커머스 GMV는 15.0조원으로 13.3% YoY 증가, 0.4% MoM 감소했다. 네이버와 쿠팡의 GMV는 공휴일 부재로 소비 비수기인 4월에도 전월대비 각각 2.5%, 2.4% 증가했다. 네이버플러스 스토어 별도 앱 출시 (안드로이드 3/12, iOS 3/19) 이후 경쟁이 심화되면서 첫구매/재구매 쿠폰 (네이버), 멤버십 회원 추가 할인 (쿠팡)등의 혜택을 강화한 영향으로 추정한다. 그룹사에서 대규모 쇼핑 페스티벌을 진행한 SSG.COM과 이마트는 합산 GMV가 전년동기대비 6.2% 증가했다. C-커머스는 전월 진행한 행사의 높은 기저로 알리익스프레스의 GMV가 전월대비 29.5% 감소했다. 카카오T는 역대 두번째로 높은 GMV를 달성했다.

SNS: 카카오톡, 유튜브 MAU 역성장으로 MAU 격차 축소

SNS의 MAU는 1위인 유튜브와 카카오톡 MAU 간의 격차가 161만명으로 3월 174만명 대비 축소됐다. 카카오톡의 MAU가 전월대비 0.2% 감소하였으나, 유튜브도 역성장 (-0.5% MoM)한 영향이다. 야외 활동의 증가에 따른 MAU 감소 속 필수 메신저인 카카오톡의 방어력이 상대적으로 높았던 것으로 해석한다. 한편, 유튜브의 '쇼츠'는 30대 이후부터 이용률이 급격히 떨어지는 인스타그램의 '릴스'와 달리 전 연령대에 걸쳐 고른 이용률을 보였다.

콘텐츠: 플랫폼 전반 일본 서비스 성장 지속, 드라마 방영으로 카카오 계열 MAU 증가

웹툰 콘텐츠의 경우 네이버 웹툰 합산 매출액이 21.1% YoY 증가, 카카오 스토리 합산 매출액이 3.8% YoY 감소했다. 두 플랫폼 모두 한국 시장의 부진을 일본 시장의 성장이 상쇄하고 있다. MAU의 경우 웹툰 플랫폼 전반에서 부진이 이어지고 있다. 카카오웹툰과 카카오페이지는 자사 IP 활용 드라마 방영에 따른 일시적 유입으로 MAU가 상승했으나 (+3.2% YoY), 캐시 뽑기 이벤트 진행 등으로 유료 회원 비중이 감소한 것으로 판단한다. 스트리밍 플랫폼은 SOOP의 MAU가 치지직 대비 감소하며 양사의 격차는 다시 25만명 수준으로 확대되었다. 한편, 스노우가 AI 이미지 변환 기능을 일부 무료 제공하며 MAU 400만명 고지를 눈앞에 두었다.

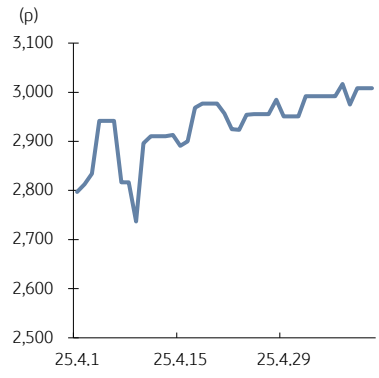
모바일 게임: 그라비티 '라그나로크 : Back to Glory', NHN '다키스트 데이즈' 출시

4월 주요 모바일 게임 신작으로는 그라비티의 '라그나로크 : Back to Glory' (4/17), NHN의 '다키스트 데이즈' (4/24) 가 있었다. '라그나로크 : Back to Glory'는 '라그나로크' IP를 기반으로 한 방치형 신작으로, 모든 서버가 이용하는 글로벌 거래소를 도입한 점이 특징이다. '다키스트 데이즈'는 PC/모바일 크로스 플레이를 지원하며 소과금 위주의 BM으로 서구권 시장을 공략할 예정이다. 기존작 주요 업데이트로는 컴투스의 '서머너즈 워' 11주년 업데이트, 시프트업의 '승리의 여신: 니케' 2.5주년 업데이트, 넷마블의 '나 혼자만 레벨업:어라이즈' 신규 캐릭터 출시, 넥슨의 '블루 아카이브' 신규 캐릭터 출시가 있다. 한편, 애플이 미국 법원의 결정에 따라 미국 앱스토어에서 외부 결제를 전면 허용하였다.

PC/콘솔 게임: 베데스다 '오블리비언 리마스터드', 샌드폴 '33 원정대' 흥행

베데스다 스튜디오의 '엘더스크롤 4: 오블리비언 리마스터드' (4/22)는 동명의 게임을 언리얼 엔진 5로 업그레이드하여 출시 5일차에 누적 이용자 400만명을 돌파하였다. 샌드폴의 '클레르 옵스퀴르: 33 원정대' (4/24)는 출시 3일만에 판매량 100만장을 돌파했고, 메타크리틱 92점을 기록하며 작품성과 상업성을 모두 인정받았다. 'GTA 6'의 출시는 2025년 가을에서 2026년 5월 26일로 연기되었다.

WI26 게임소프트웨어 주가 추이



자료: Quantiwise, KB증권

Contents

I. 플랫폼 3
1. 이커머스 플랫폼 3
1-1. 이커머스 플랫폼 GMV 3
1-2. 이커머스 플랫폼 MAU 5
2. SNS 플랫폼 MAU 6
3. 콘텐츠 7
3-1. 네이버, 카카오 콘텐츠 매출액 7
3-2. 콘텐츠 플랫폼 MAU 8
4. 주요 이벤트 9

II. 게임 10
1. 주요 게임 일매출 10
2. 주요 신작 라인업 17
3. 주요 이벤트 20

Appendix 22
1. 커버리지 컨센서스 현황 22
2. 커버리지 및 글로벌 Peer 주가 추이 23
3. 주요 게임 업데이트 내용 24

I. 플랫폼

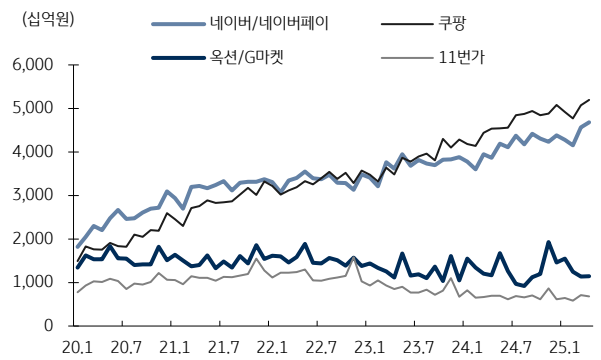
1. 이커머스 플랫폼

1-1. 이커머스 플랫폼 GMV

4월 주요 이커머스 GMV 15.0조원 (+13.3% YoY)

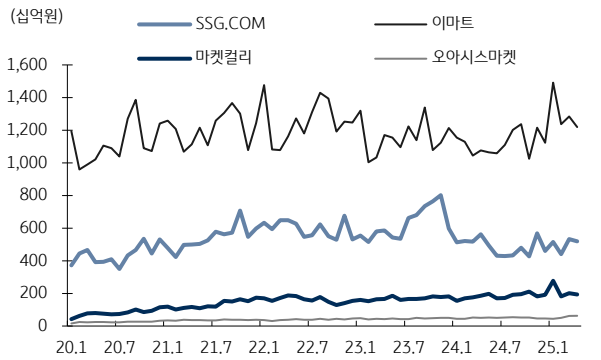
4월 주요 이커머스 GMV (Gross Merchandise Volume, 총결제금액)는 15.0조원으로 13.3% YoY 증가, 0.4% MoM 감소했다. 카테고리별로 살펴보면, 오픈마켓의 경우 네이버와 쿠팡의 GMV가 전월대비 각각 2.5%, 2.4% 증가했다. 공휴일이 부재하여 소비 비수기로 평가받는 4월임에도 불구하고 거래액이 전월대비 증가했다는 점이 고무적이다. 첫구매/재구매 쿠폰 (네이버), 멤버십 회원 추가 할인 (쿠팡)등의 혜택을 강화한 영향으로 추정한다. SSG.COM과 이마트는 그룹사에서 진행한 대규모 쇼핑 페스티벌을 진행하며 합산 GMV가 전년동기대비 6.2% 증가했다. C-커머스 (China E-commerce)는 알리익스프레스가 전월 진행한 창립 15주년 행사의 높은 기저로 전월대비 29.5% 감소했으나, 전년동기대비 0.2% 증가하며 전년과 유사한 수준을 기록했다. 기타 카테고리에서는 카카오T가 역대 두번째로 높은 GMV를 달성하며 성장세가 지속되고 있고, 무신사와 에이블리가 전월대비와 전년동기대비 모두 성장하며 시장 영향력을 확대하고 있다.

그림 1. 오픈마켓 플랫폼 GMV 추이



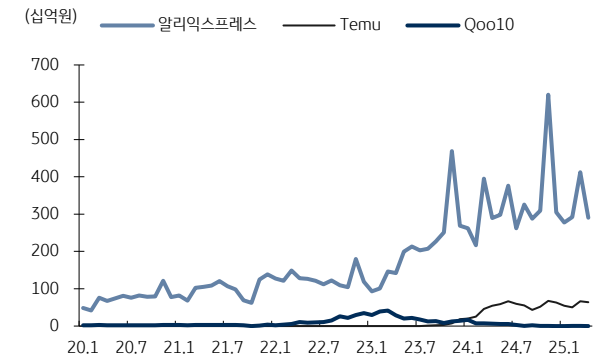
자료: 와이즈리테일, KB증권

그림 2. 신선식품 플랫폼 GMV 추이



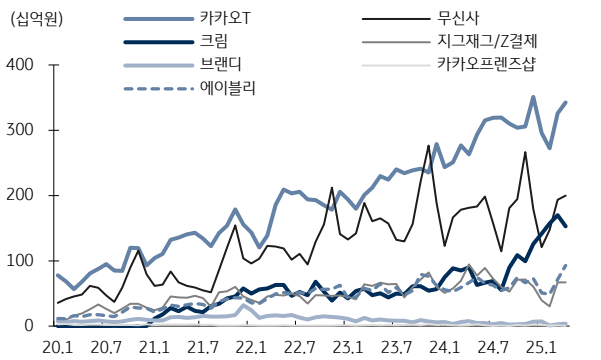
자료: 와이즈리테일, KB증권

그림 3. C-커머스 플랫폼 GMV 추이



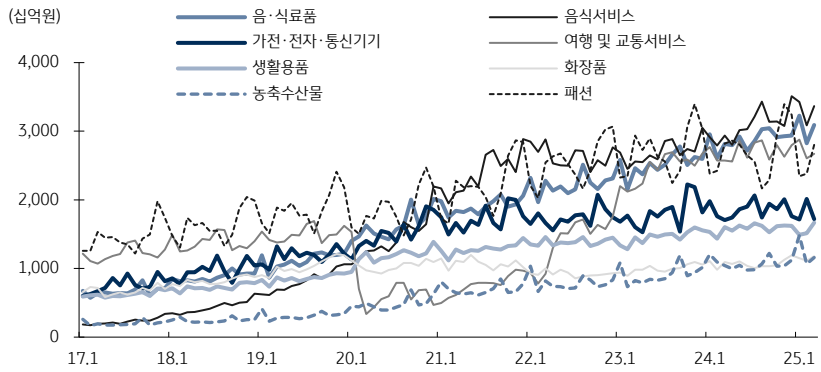
자료: 와이즈리테일, KB증권

그림 4. 기타 플랫폼 GMV 추이



자료: 와이즈리테일, KB증권

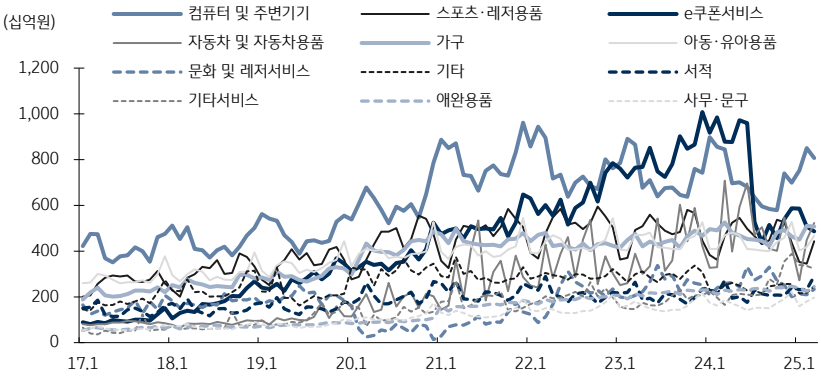
그림 5. 주요 카테고리별 온라인 쇼핑몰 거래액 1



자료: 통계청, KB증권

주: 패션 카테고리는 의복, 신발, 가방, 패션용품 및 액세서리 합산

그림 6. 주요 카테고리별 온라인 쇼핑몰 거래액 2



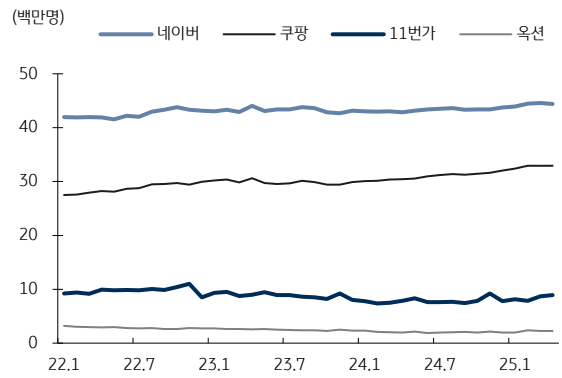
자료: 통계청, KB증권

1-2. 이커머스 플랫폼 MAU

전월의 높은 기저 속
서비스 개편한 플랫폼들 실적 부각

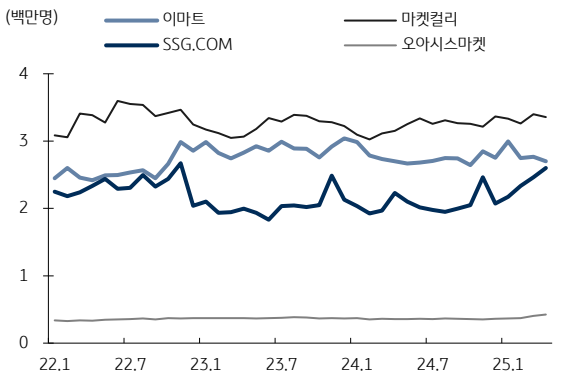
4월 이커머스 MAU를 카테고리별로 살펴보면, 오픈마켓은 네이버와 쿠팡의 MAU가 전월과 유사한 수준 (네이버 -0.4% MoM, 쿠팡 -0.0% MoM)을 보였다. 전반적인 소비심리 위축과 더불어 주요한 쇼핑 이벤트가 없었던 점이 원인인 것으로 추정한다. 11번가가 가파른 개선세를 보였는데, MAU가 전월대비 2.6% 증가하며 지난해 최고치의 97% 수준까지 회복하였다. 5월에 진행되는 무료 멤버십 개편과 쇼핑 행사가 진행되면 더욱 큰 성장을 예상한다. 신선식품은 배송 서비스를 강화한 플랫폼들의 성장세가 부각되었다. 3월부터 새벽배송 권역을 확대한 SSG.COM과 오아시스가 각각 전월대비 5.5%, 4.5% 증가하였다. 이마트는 계열사에서 진행한 대규모 할인 이벤트에도 불구하고 전월대비 2.5% 감소하였다. C-커머스는 플랫폼별로 상이한 흐름을 보였는데, 알리익스프레스는 3월 진행한 행사의 기저효과로 전월대비 4.5% 감소하였다. 테무가 전월대비 3.4% 성장하며 2024년 8월 이후 처음으로 알리익스프레스와 MAU 역전이 일어났다. 의류 플랫폼은 소비가 활발했던 전월의 기저효과와 간절기로 인한 수요 감소로 대부분의 플랫폼에서 MAU가 전월대비 감소했다.

그림 7. 오픈마켓 플랫폼 MAU 추이



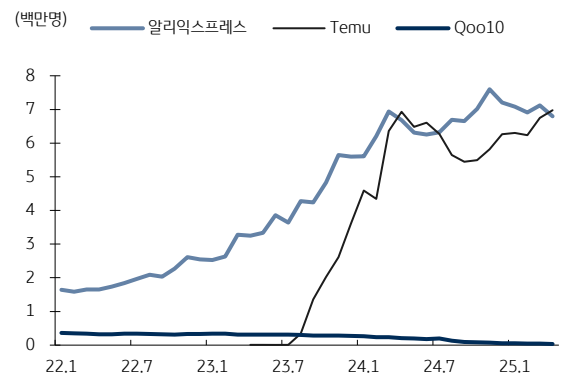
자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 8. 신선식품 플랫폼 MAU 추이



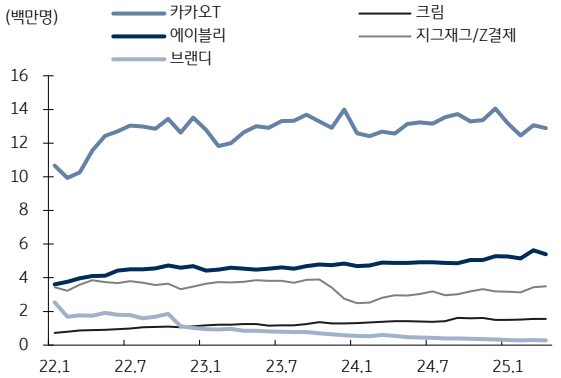
자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 9. C-커머스 플랫폼 MAU 추이



자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 10. 의류 및 기타 플랫폼 MAU 추이



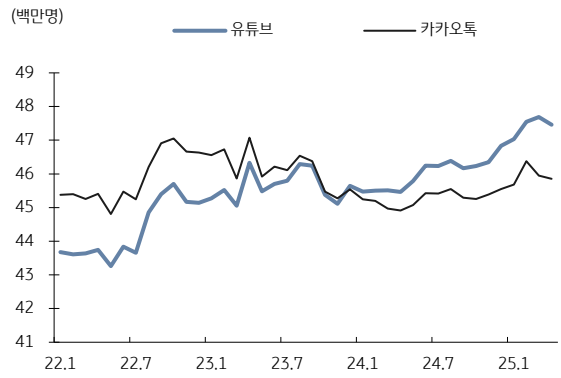
자료: 모바일인덱스, KB증권

2. SNS 플랫폼 MAU

4월 유튜브 – 카카오톡 MAU 격차 161만명 (vs. 3월 174만명)

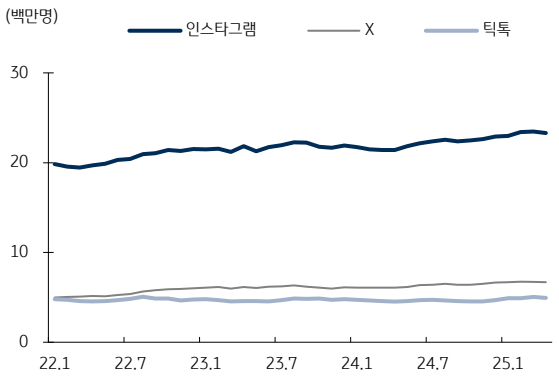
4월 SNS 플랫폼 MAU는 1위인 유튜브와 카카오톡 MAU 간의 격차가 161만명을 기록했다. 이는 전월의 174만명 대비 소폭 하락한 수치이지만, 여전히 역대 두번째로 큰 수치이다. 카카오톡의 MAU가 전월대비 0.2% 감소하였으나, 유튜브 역시 역성장하며 (-0.5% MoM) 격차 폭이 줄었다. 야외 활동의 증가에 따른 MAU 감소 속 필수 메신저인 카카오톡의 방어력이 상대적으로 높았던 것으로 해석한다. 전년동기대비 10% 전후의 성장률을 기록하던 인스타그램, X, 틱톡은 전월 대비 소폭 감소했다. 한편, 세대별로 숏폼 소비에 대한 상이한 패턴이 확인되었다. 10대가 숏폼에 일평균 75분을 소비하며 전체 평균 대비 31분 더 높았으며, 대형 플랫폼인 유튜브의 '쇼츠'와 인스타그램의 '릴스'를 다른 연령 대비 고르게 이용하며 높은 숏폼 사용률을 보였다. 30대 이후부터 이용률이 급격히 떨어지는 인스타그램 '릴스'와 달리 유튜브 '쇼츠'는 전 연령대에 걸쳐 고른 이용률을 보인 점이 특징이다.

그림 11. 유튜브/카카오톡 MAU 추이



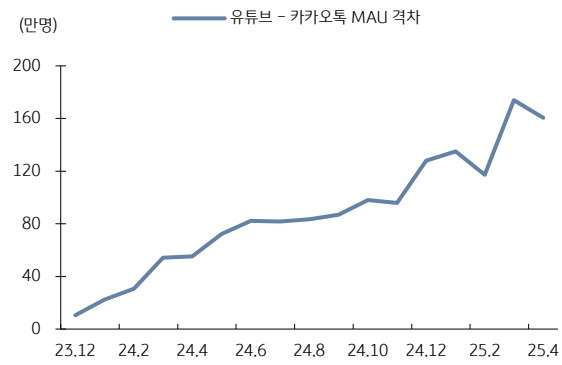
자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 12. SNS 플랫폼 MAU 추이



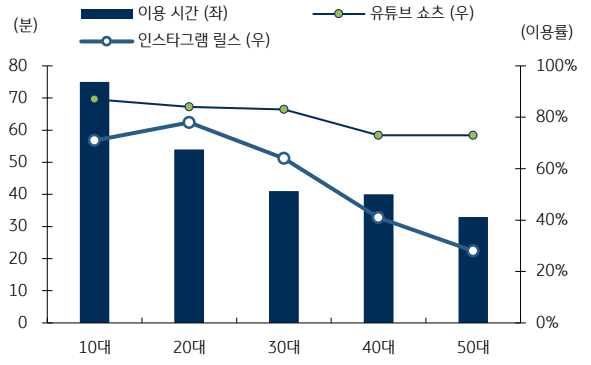
자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 13. 유튜브 – 카카오톡 MAU 격차



자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 14. 연령대별 숏폼 이용 지표



자료: CJ메조미디어, KB증권

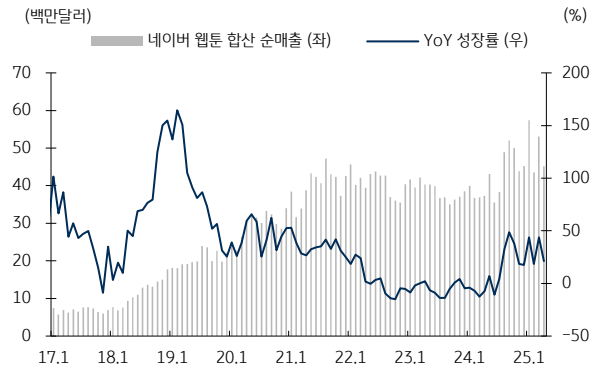
3. 콘텐츠

3-1. 네이버, 카카오 콘텐츠 매출액

4월 네이버 웹툰, 카카오스토리 합산 매출 7,782만 달러 (+9.2% YoY)

4월 네이버 웹툰, 카카오스토리 합산 매출은 7,782만 달러로 전년동기대비 9.2% 증가했다. 회사별로는 네이버 웹툰 합산 매출액이 4,515만 달러 (+21.1% YoY), 카카오스토리 합산 매출액이 3,267만 달러 (-3.8% YoY)를 기록했다. 네이버의 한국 컨텐츠 플랫폼 (국내 웹툰, 시리즈, 문피아 합산)은 지난 10월부터 매출액 하향세가 지속되고 있다. 한편, 12주년 이벤트를 개최한 일본 라인망가는 전월의 높은 기저로 인해 전월대비 18.1% 하락했지만, 전년동기대비 35.4% 증가하면서 높아진 일본 시장 영향력을 입증했다. 카카오의 경우 올해 첫 전년동기대비 역성장을 기록했다. 이는 매출에서 가장 큰 비중을 차지하는 픽코마가 전년동기대비 5.6% 성장했음에도 불구하고 기타 플랫폼들이 37.6% 감소한 영향이다.

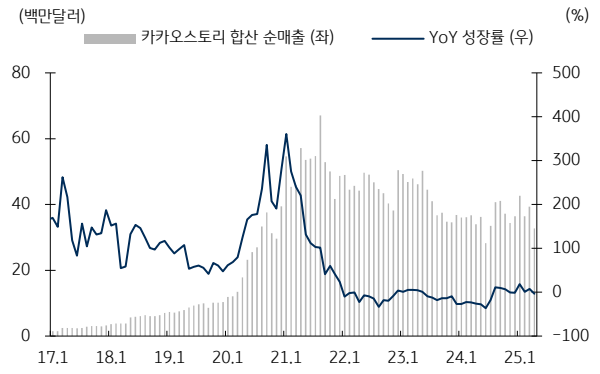
그림 15. 네이버 웹툰 매출액 추이



자료: Sensor Tower, KB증권

주: 네이버웹툰, 시리즈, 시리즈온, 문피아, 라인망가, 이북재팬, Wattpad 포함

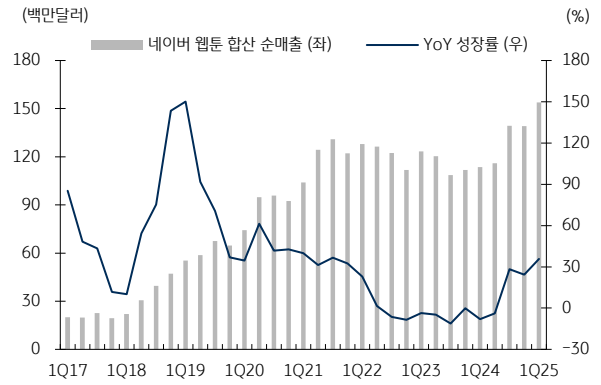
그림 16. 카카오스토리 매출액 추이



자료: Sensor Tower, KB증권

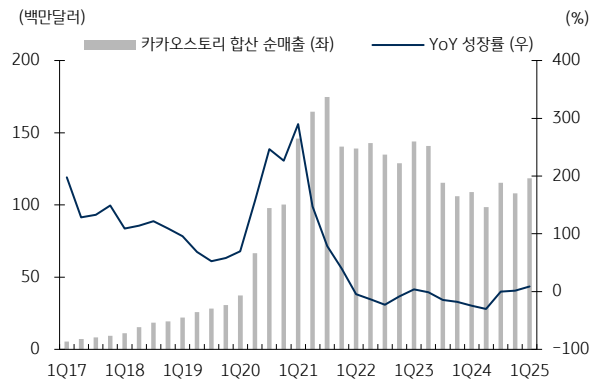
주: 카카오웹툰, 카카오페이지, Tapas, Radish, Wuxia World, 픽코마 포함

그림 17. 네이버 웹툰 분기 매출액 추이



자료: Sensor Tower, KB증권

그림 18. 카카오스토리 분기 매출액 추이



자료: Sensor Tower, KB증권

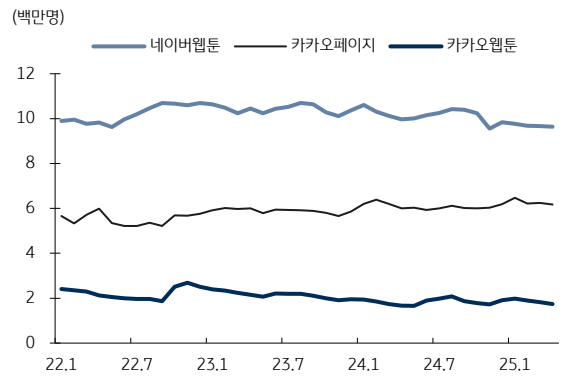
3-2. 콘텐츠 플랫폼 MAU

콘텐츠 플랫폼 전반에서 MAU 부진

웹툰 플랫폼 전반에서 MAU 부진이 확인되는 가운데 카카오 계열이 상대적으로 선방하는 흐름을 보이고 있다. 네이버웹툰은 지난 6월부터 자사의 웹툰 IP와 AI를 결합하는 '캐릭터챗'을 출시하는 등 트래픽 확보에 노력을 기울이고 있지만, MAU는 전년동기대비 3.3% 줄어든 964만명 수준에 머무르고 있다. 카카오페이지와 카카오웹툰은 자사의 IP를 활용한 '악연', '바니와 오빠들' 등이 드라마로 방영되며 각각 전년동기대비 2.9%, 4.4% 증가했다. 드라마화에 따른 일시적 유입으로 MAU가 상승했음에도 캐시 뽑기 이벤트 진행 등으로 유료 회원 비중은 감소한 것으로 판단한다.

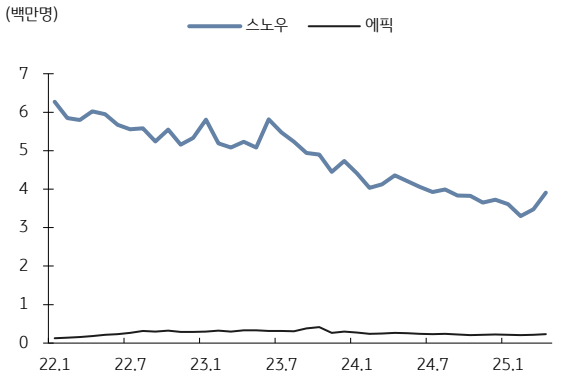
스트리밍 플랫폼 역시 박스권에서 횡보를 보였는데, 전월과 유사한 수치를 기록한 치지직과 달리 SOOP의 MAU가 4.3% 감소하며 양사의 격차는 다시 25만명 수준으로 확대되었다. 한편, 스노우의 MAU가 전월대비 12.2% 증가하며 400만명 고지를 눈앞에 두었다. 최근 화제가 된 일본 애니메이션풍 AI 이미지 변환 기능을 무료 이용자에게도 제한적으로 제공하며 이용자가 일시적으로 증가한 영향이다.

그림 19. 웹툰 플랫폼 MAU 추이



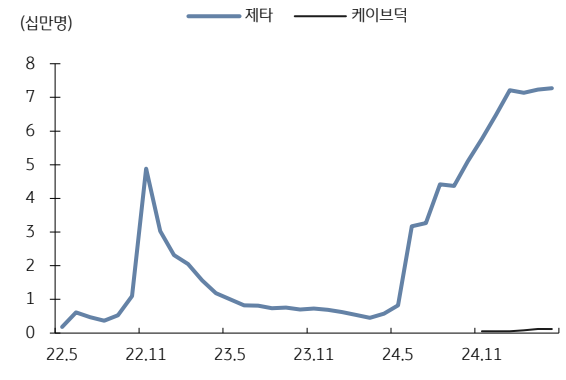
자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 20. 카메라 콘텐츠 플랫폼 MAU 추이



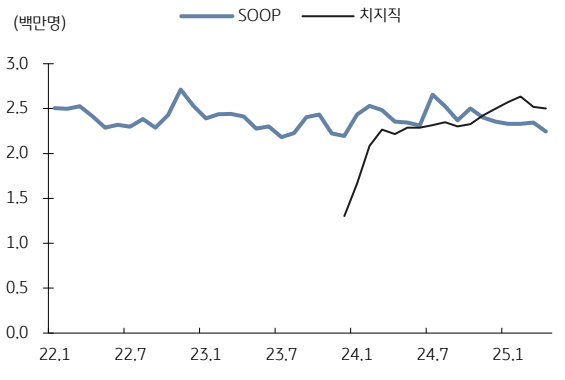
자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 21. AI 채팅 플랫폼 MAU 추이



자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 22. 스트리밍 플랫폼 MAU 추이



자료: 모바일인덱스, KB증권

4. 주요 이벤트

유료 멤버십 기반 플랫폼 간 협력 지속

플랫폼 사업자들의 합종연횡이 이어지고 있다. 네이버는 지난해 11월부터 자사의 유료 멤버십에 넷플릭스 광고형 요금제를 추가했다. 이러한 개편으로 멤버십 가입자가 이전 대비 1.5배 증가했고, 쇼핑 지출이 30% 증가하는 등의 긍정적인 효과가 발생했다. 특히, 멤버십 리텐션율을 95% 이상 유지하면서 업계에서 매력적인 제휴 모델로 주목받고 있다. 이러한 흐름에 발맞추어 티빙은 배달의민족과 협업을 검토 중이다. 배달의민족의 유료 멤버십 '배민클럽' 내에 티빙 이용권을 제공하는 방식일 것으로 전망된다. 양사는 모두 배달과 OTT 서비스를 운영하는 쿠팡과의 시장 점유율 경쟁이 치열한 상황으로, 다른 산업 간 수평계열화 협력이 업계에 어떤 결과를 불러올지 귀추가 주목된다.

징둥 한국 물류센터 개설

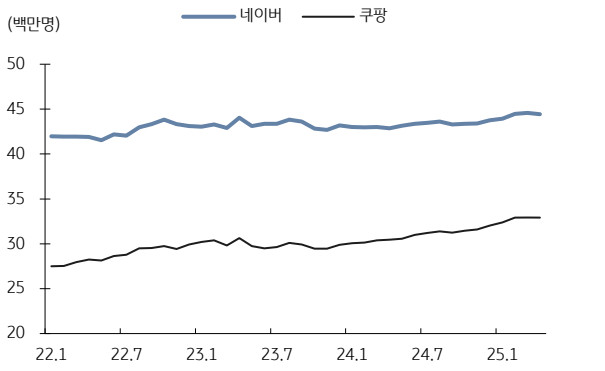
징둥은 최근 국내에 물류센터 (인천, 경기 이천)를 개설하고 운영을 시작했다. 이는 경쟁 C커머스 플랫폼인 테무와 알리가 이커머스로 국내 시장에 처음 진출한 것과는 다른 행보이다. 징둥로지스틱스의 인천 센터는 글로벌 소비재 브랜드와 국내 뷰티 제품 전용으로, 이천 센터는 반려동물용품 전용으로 운영되고 있다. 물류센터 가동으로 서울과 경기도 일부 지역에서 12시간 이내 배송 서비스를 제공 중이다. 징둥로지스틱스는 3년 내 국내 물류센터 신설과 가동중인 물류센터의 증설을 추진할 것으로 알려졌다.

표 1. 네이버 및 쿠팡 멤버십 비고

	네이버	쿠팡
유료 회원	1,000만명 이상	2,300만명 이상
월 구독료	4,900원	7,890원
지원 혜택	최고 5%p 적립 넷플릭스 또는 네이버 웹툰 무료 이용 무료 배송 및 반품 MYBOX 80GB 무료	회원 전용 할인 및 특가 제공 쿠팡플레이 무료 이용 무료 로켓 배송 및 반품 쿠팡이츠 무료 배달
신규 혜택	새벽배송 및 지금배송 연내 도입 스포티파이 제휴	2027년 전국 익일 배송

자료: 각 사, 언론 보도, KB증권

그림 23. 네이버 및 쿠팡 MAU 추이



자료: 모바일인덱스, KB증권

그림 24. 징둥로지스틱스 이천 물류센터

자료: 징둥로지스틱스, KB증권

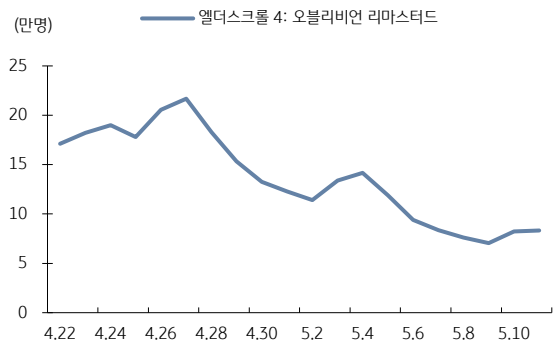
II. 게임

1. 주요 게임 일매출

4월 신작:
그라비티 – 라그나로크 : Back to Glory (4/17)
NHN – 다키스트 데이즈 (4/24)
베데스다 – 엘더스크롤 4: 오블리비언 리마스터드 (4/22)
샌드폴 인터랙티브 – 클레르 옵스퀴르: 33 원정대 (4/24)

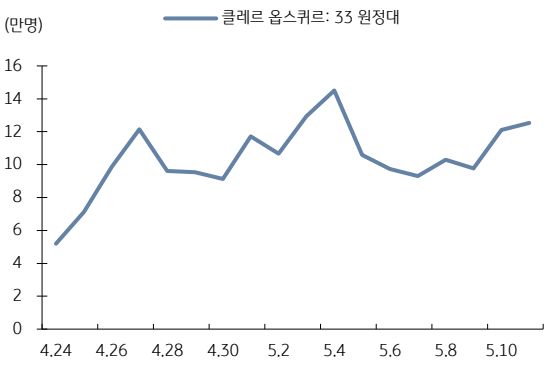
4월 주요 게임 신작으로는 모바일은 그라비티의 '라그나로크 : Back to Glory' (4/17), NHN의 '다키스트 데이즈' (4/24), PC는 베데스다 스튜디오의 '엘더스크롤 4: 오블리비언 리마스터드' (4/22), 샌드폴 인터랙티브의 '클레르 옵스퀴르: 33 원정대' (4/24)가 있었다. '라그나로크 : Back to Glory'는 '라그나로크' MMORPG 요소를 유지하면서 IP 최초로 방치형 시스템을 도입하였다. 또한, 한국 및 글로벌 서버가 모두 이용하는 글로벌 거래소를 도입한 점이 특징이다. 오픈 베타를 런칭한 '다키스트 데이즈'는 PC/모바일 크로스 플레이를 지원한다. 일반적인 P2W 방식의 BM이 아닌 소과금 위주의 '커뮤니티 패스'를 채택하며 북미 등 서구권 시장 공략에 나설 예정이다.
'엘더스크롤 4: 오블리비언 리마스터드'은 2006년에 발매한 동명의 게임을 언리얼 엔진 5로 업그레이드한 게임이다. IP의 탄탄한 팬덤을 바탕으로 4월 26일 출시 5일차에 PC/콘솔 누적 이용자 400만명을 돌파하였다. '클레르 옵스퀴르: 33 원정대'는 신생 개발사의 데뷔작임에도 불구하고 출시 3일만에 100만장을 돌파하며 흥행을 이어가고 있다. 메타크리틱에서 92점을 기록과 더불어 올해 GOTY 후보로 거론될 만큼 작품성을 인정받았다.

그림 25. 엘더스크롤 4: 오블리비언 리마스터드 스팀 동시 접속자 수



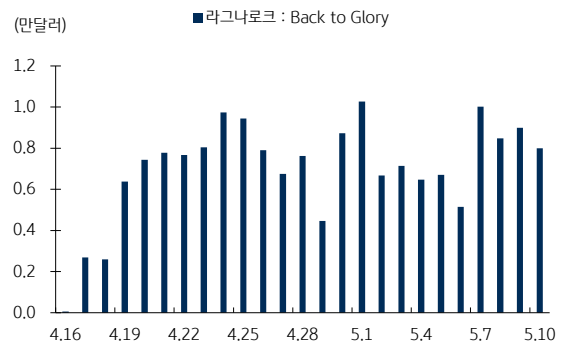
자료: SteamDB, KB증권

그림 26. 클레르 옵스퀴르: 33 원정대 스팀 동시 접속자 수



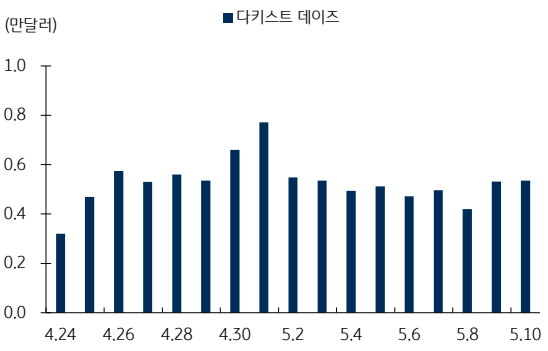
자료: SteamDB, KB증권

그림 27. 라그나로크 : Back to Glory 글로벌 일매출 추이



자료: Sensor Tower, KB증권

그림 28. 다키스트 데이즈 글로벌 일매출 추이

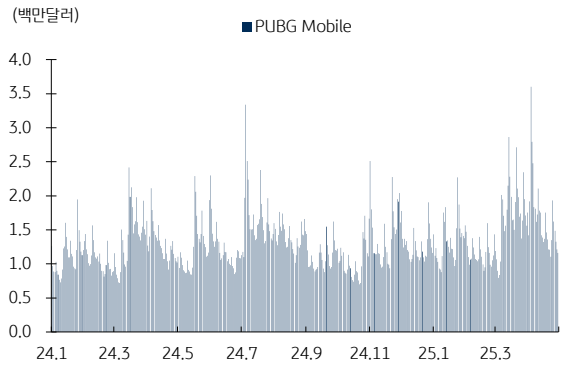


자료: Sensor Tower, KB증권

4월 기존작:
컴투스 '서머너즈 워: 천공의 아레나',
시프트업 '승리의 여신: 니케',
넷마블 '나 혼자만 레벨업: 어라이즈'
넥슨 '블루 아카이브' 일매출 상승

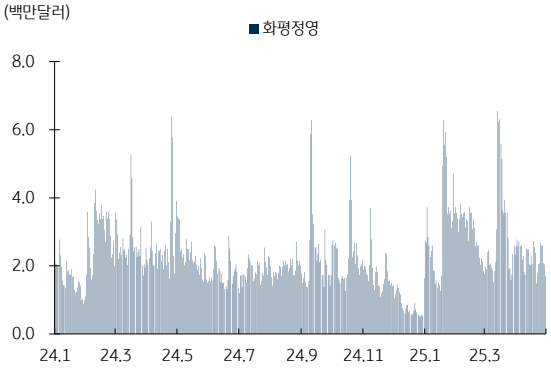
4월 국내 주요 게임 상장사의 기존작 일매출은 전반적으로 하향 안정화 추세 속 N주년 이벤트를 진행한 '서머너즈 워: 천공의 아레나', '승리의 여신: 니케', 신규 캐릭터를 출시한 '나 혼자만 레벨업: 어라이즈', '블루 아카이브'의 상승이 돋보였다.
크래프톤의 'PUBG 모바일'과 'BGMI'는 각각 신규 펫 출시와 신규 성장형 스킨 출시로 일시적인 일매출 상승을 보였다. 리니지 IP는 게임 전반에 걸쳐 플랫한 흐름을 보였는데, '리니지M'은 월초 진행한 리부트 월드 신규 서버의 효과로 매출이 크게 뛰었으나 평시 수준으로 회귀하였다. 넷마블의 '나 혼자만 레벨업: 어라이즈'는 신규 SSR 헌터 업데이트로 지난 3월 업데이트와 유사한 수준의 매출을 회복하였고, '세븐나이츠 키우기'는 '화산귀환'과 2차 콜라보 업데이트 이후 주요 업데이트가 부재하며 하향 안정화 추세를 보였다. 컴투스의 '서머너즈 워: 천공의 아레나'는 월초 진행한 11주년 이벤트로 매출액이 전월대비 41.9% 증가했다. 펄어비스의 '검은사막 모바일'은 전월과 유사한 2만 달러 수준의 일매출을 유지 중이다. 카카오게임즈의 '우마무스메 프리티 더비'는 전월에 4주년 이벤트가 진행된 영향으로 구매 심리가 위축되며 20만 달러 수준의 일매출에서 횡보 중이다. '오딘: 발할라 라이징'은 월초 진행된 의상 업데이트로 잠시 매출이 반등했으나 일매출은 10만 달러 수준에 머물고 있다. 서브컬처 게임의 약진이 돋보였는데, 시프트업의 '승리의 여신: 니케'는 2.5주년 대규모 업데이트로 오랜만의 매출 반등이 확인되었다. 넥슨게임즈의 '블루 아카이브'는 철도 테마 신규 이벤트 및 캐릭터 출시로 매출이 전월대비 58.6% 상승했다.

그림 29. 크래프톤 PUBG Mobile 글로벌 일매출 추이



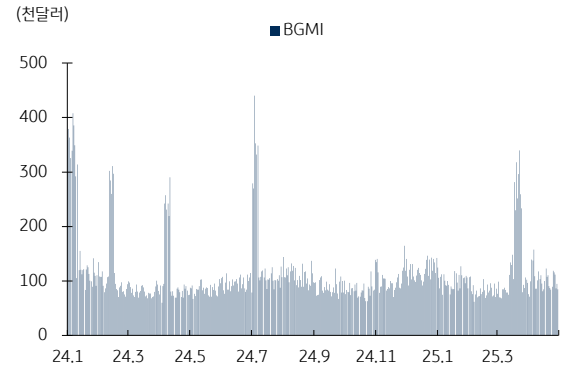
자료: Sensor Tower, KB증권
주: 중국은 화평정영, 인도는 BGMI로 서비스

그림 30. 크래프톤 화평정영 일매출 추이



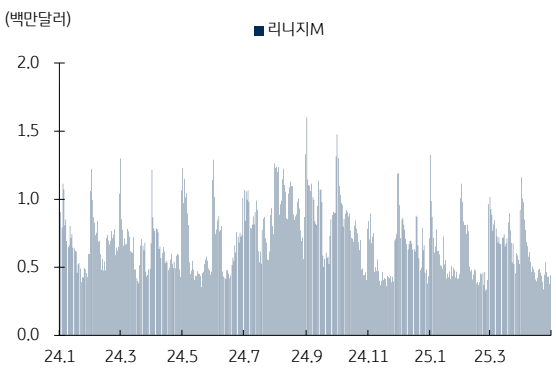
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 31. 크래프톤 BGMI 일매출 추이



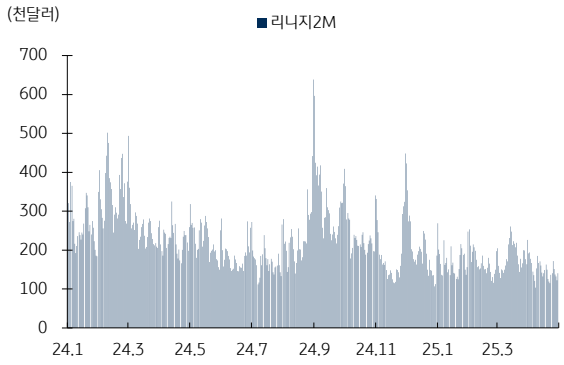
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 32. 엔씨소프트 리니지M 글로벌 일매출 추이



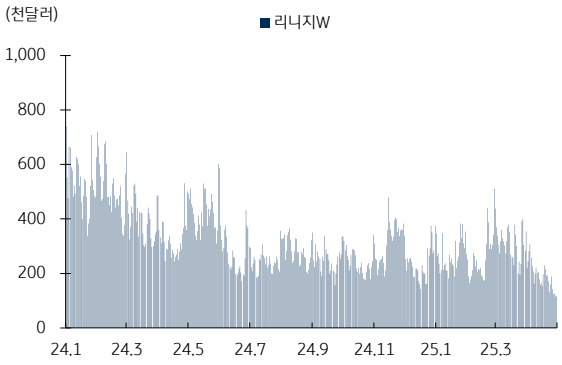
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 33. 엔씨소프트 리니지2M 글로벌 일매출 추이



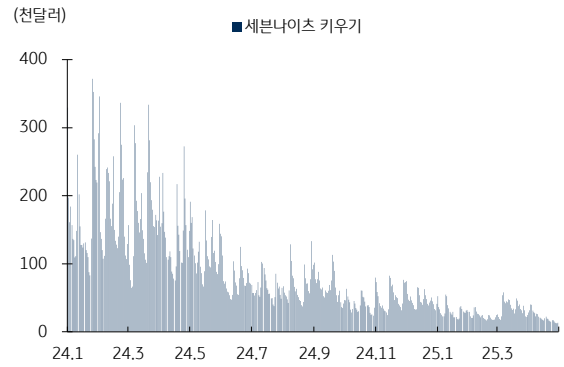
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 34. 엔씨소프트 리니지W 글로벌 일매출 추이



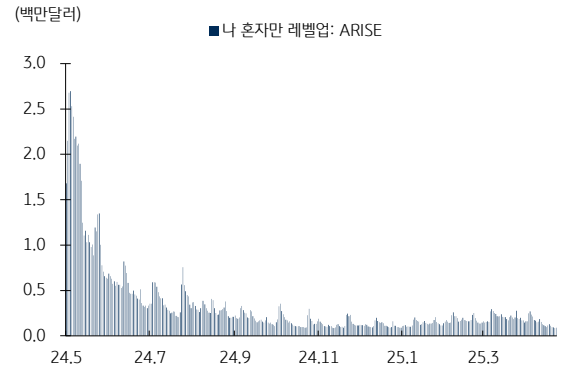
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 35. 넷마블 세븐나이츠 키우기 글로벌 일매출 추이



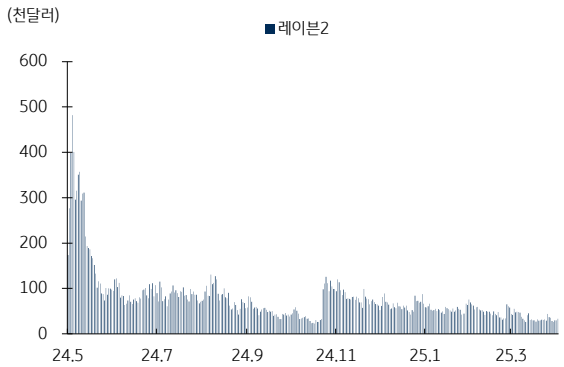
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 36. 넷마블 나 혼자만 레벨업: ARISE 글로벌 일매출 추이



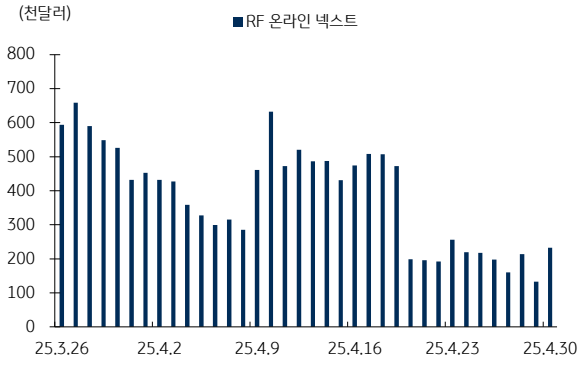
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 37. 넷마블 레이븐2 글로벌 일매출 추이



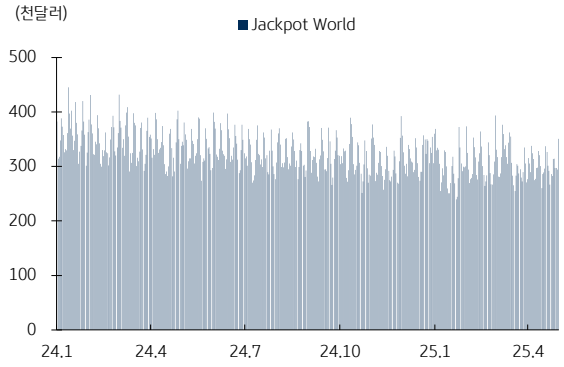
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 38. 넷마블 RF 온라인 넥스트 글로벌 일매출 추이



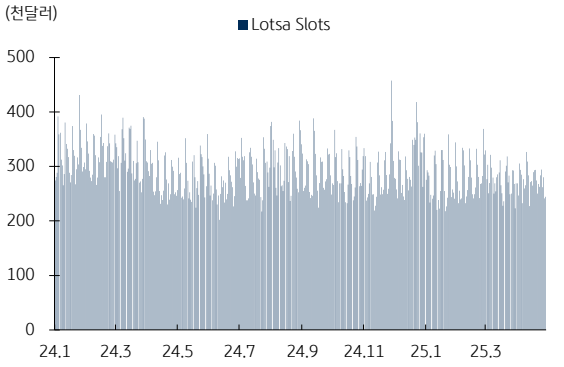
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 39. 넷마블 Jackpot World 글로벌 일매출 추이



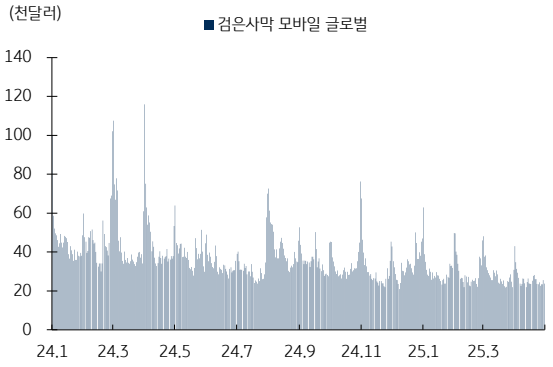
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 40. 넷마블 Lotsa Slots 글로벌 일매출 추이



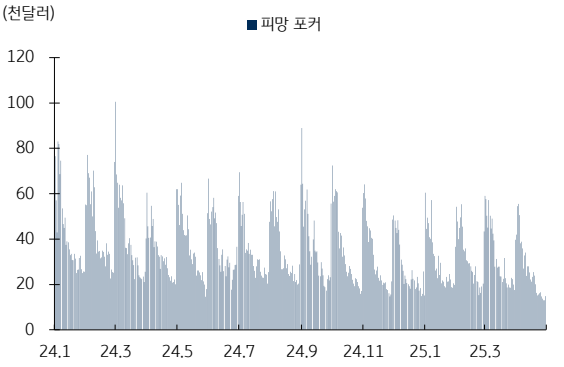
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 41. 펄어비스 검은사막 모바일 글로벌 일매출 추이



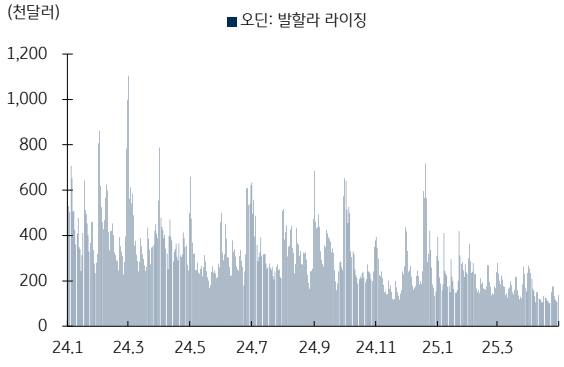
자료: Sensor Tower, KB증권
주: 중국 서비스 포함, 중국 서비스 25/1/27일부로 종료

그림 42. 네오위즈 피망 포커 글로벌 일매출 추이



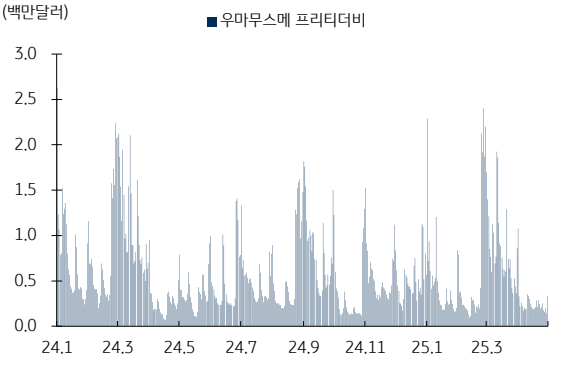
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 43. 카카오게임즈 오딘: 발할라 라이징 글로벌 일매출 추이



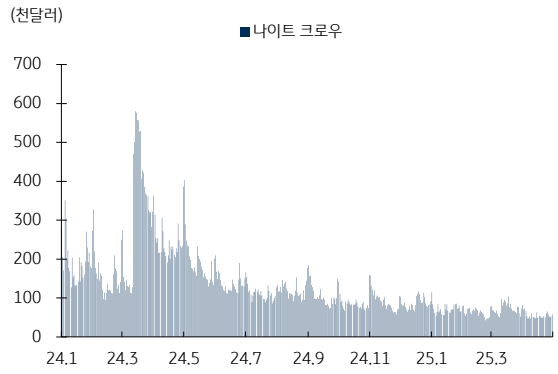
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 44. 카카오게임즈 우마무스메 글로벌 일매출 추이



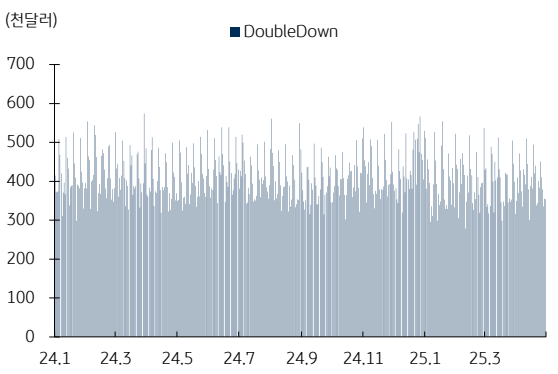
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 45. 위메이드 나이트 크로우 일매출 추이



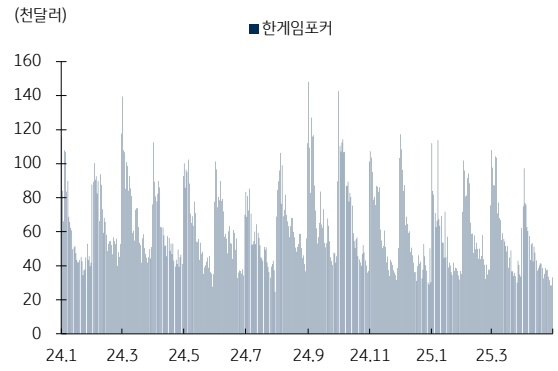
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 46. 더블유게임즈 DoubleDown 글로벌 일매출 추이



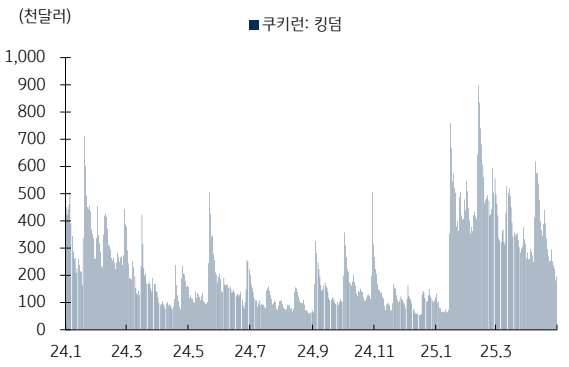
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 47. NHN 한게임포커 글로벌 일매출 추이



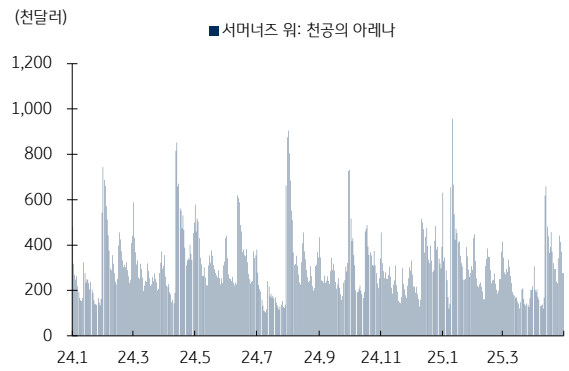
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 48. 데브시스터즈 쿠키런: 킹덤 글로벌 일매출 추이



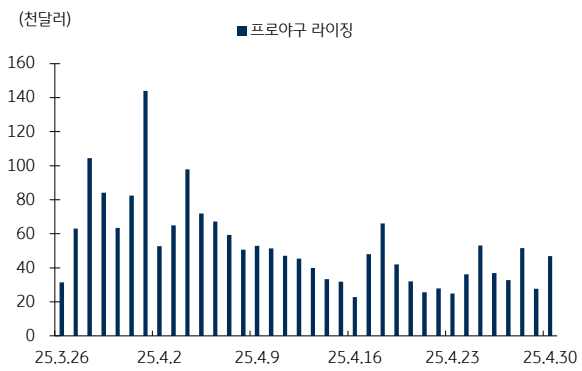
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 49. 컴투스 서머너즈 워: 천공의 아레나 글로벌 일매출 추이



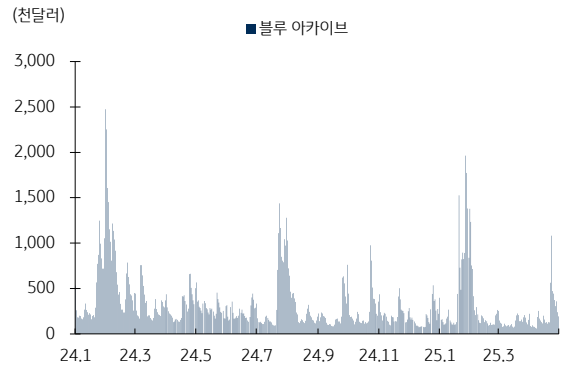
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 50. 컴투스 프로야구 라이징 글로벌 일매출 추이



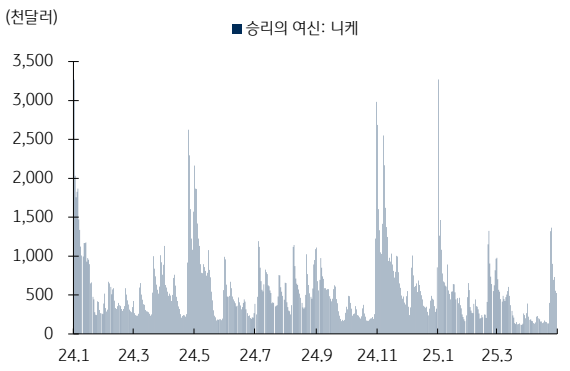
자료: Sensor Tower, KB증권

그림 51. 넥슨게임즈 블루 아카이브 글로벌 일매출 추이



자료: Sensor Tower, KB증권

그림 52. 시프트업 승리의 여신: 니케 글로벌 일매출 추이



자료: Sensor Tower, KB증권

표 2. 국내 App Market 매출 순위 (4/1 ~ 4/30 기준)

순위	게임	퍼블리셔	매출 (백만달러)	일매출 (백만달러)	직전 30일 대비	장르
1	리니지M	엔씨소프트	13.07	0.44	-19.0%	Role Playing
2	마비노기 모바일	넥슨	11.02	0.37	594.0%	Games
3	RF 온라인 넥스트	넷마블	10.57	0.35	73.0%	Role Playing
4	Last War:Survival	FUNFLY	10.39	0.35	6.0%	Strategy
5	Whiteout Survival	Century Games	9.90	0.33	-21.0%	Strategy
6	Royal Match	Dream Games	4.33	0.14	-13.0%	Puzzle
7	I9: 인페르노 나인	Leniu Technology	3.98	0.13	-31.0%	Role Playing
8	붕괴: 스타 레일	miHoYo	3.70	0.12	107.0%	Adventure
9	오딘: 발할라 라이징	카카오게임즈	3.55	0.12	-21.0%	Role Playing
10	레전드 오브 이미르	위메이드	3.02	0.10	-39.0%	Role Playing

자료: Sensor Tower, KB증권

주: App Store, Google Play 합산 기준

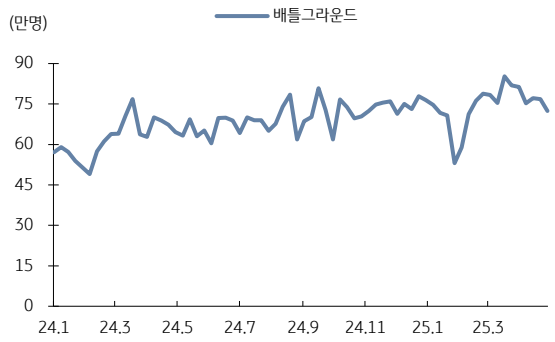
표 3. 국내 App Market 다운로드 순위 (4/1 ~ 4/30 기준)

순위	게임	퍼블리셔	매출 (백만달러)	일매출 (백만달러)	직전 30일 대비	장르
1	마비노기 모바일	넥슨	670,915	22,364	62.0%	Role Playing
2	갓깨비 키우기-999뽑기 증정	Joy Net Games	599,384	19,979		Games
3	Dark War Survival	Florere Game	514,402	17,147	242.0%	Strategy
4	고스톱M : 데이터 필요없는 맞고 게임	Noriworks	368,308	12,277	14.0%	Card
5	Dungeon Hunter 6	Goat Games	344,403	11,480		Games
6	스컬 디펜스: 해골 군단 생존 전투 게임	AlohaFactory	287,921	9,597	4,328.0%	Strategy
7	재벌 1세 ：주식전쟁	3hgames	268,788	8,960		Simulation
8	사과게임 – 화제의 인싸게임	JI EUN KIM	249,456	8,315	22.0%	RPG
9	Cats & Soup: Fluffy Town	Arumgames	212,764	7,092	5,600.0%	Board
10	데빌 서머너 : 소환사 키우기	루나게임즈	211,271	7,042	281.0%	Simulation

자료: Sensor Tower, KB증권

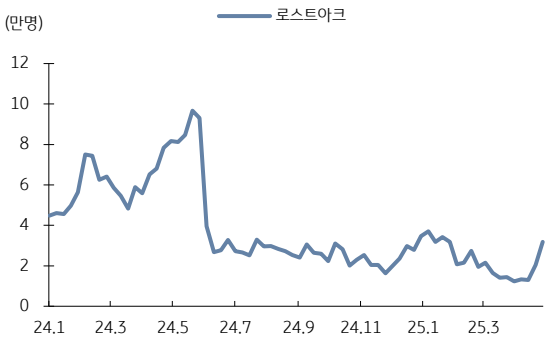
주: App Store, Google Play 합산 기준

그림 53. 크래프톤 배틀그라운드 스팀 주간 동시 접속자 수



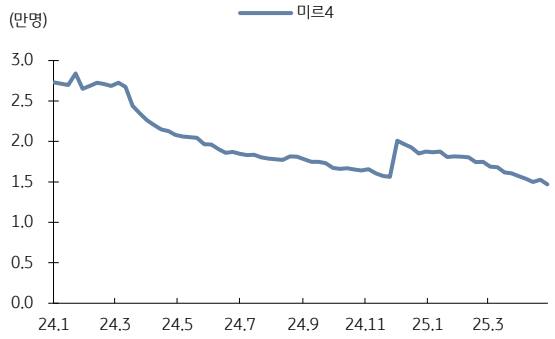
자료: SteamDB, KB증권

그림 54. 스마일게이트RPG 로스트아크 스팀 주간 동시 접속자 수



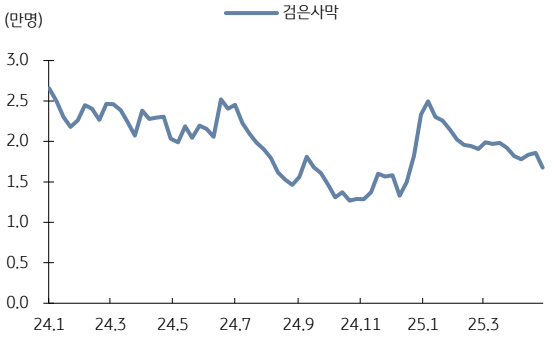
자료: SteamDB, KB증권

그림 55. 위메이드 미르4 스팀 주간 동시 접속자 수



자료: SteamDB, KB증권

그림 56. 펄어비스 검은사막 스팀 주간 동시 접속자 수



자료: SteamDB, KB증권

2. 주요 신작 라인업

2분기 주요 신작:
넷마블 세븐나이츠 리버스, 왕좌의 게임: 킹스로드, 시프트업 승리의 여신: 니케 (중국)

2분기 주요 신작으로는 넷마블의 '세븐나이츠 리버스' (5/15), '왕좌의 게임: 킹스로드' (5/21), 시프트업의 '승리의 여신: 니케' 중국 출시 (5/22)가 있다. '세븐나이츠 리버스'는 넷마블의 대표 IP를 활용한 게임으로, 2014년 출시 이후 리메이크되어 출시되는 첫 번째 게임이다. '왕좌의 게임: 킹스로드'는 PC/모바일 크로스 플레이를 지원하며 글로벌 서비스를 진행할 예정이다. '승리의 여신: 니케'는 중국에서 CBT를 진행 중에 있으며, 사전 예약자 수는 800만명을 돌파하였다.

표 4. 커버리지 주요 신작 라인업

회사	게임명	출시 시기	개발 스튜디오	장르	PC	모바일	콘솔	비고
크래프톤	민간군사기업 매니저	25/4/28	5민랩	경영 시뮬레이션	O	X	X	24/9/10 스팀 체험판 출시, 얼리 액세스
	어비스 던전	2Q25	블루홀스튜디오	익스트랙션 RPG	X	O	X	2/5 소프트 런칭 진행, '다크앤다커 모바일'에서 이름 변경
	미메시스	3Q25	렐루게임즈	공포 협력	O	X	X	얼리 액세스 기준, SLM 기반
	스캐빈저 톰	3Q25	렐루게임즈	서바이벌	O	X	X	얼리 액세스 기준, SLM 기반
	서브노티카 2	2H25	언노운월즈	어드벤쳐/서바이벌	O	X	O	얼리 액세스 기준, Xbox Game Pass 파트너십 체결
	PUBG: 블라인드스팟	2H25	펍지스튜디오	익스트랙션 슈터	O	X	X	1/21 스팀 체험판 출시
	마이 리틀 퍼피	2025년	드림모션	어드벤쳐	O	X	X	24/11/12 티저 공개
	라이벌즈 호버 리그	2025년	EF Games	차량 PvP	O	X	X	2PP 전략 신작
	딩컴 투게더	2026년	5민랩	오픈월드 생활 시뮬레이션	X	O	O	PC-모바일 크로스 플레이 지원
	프로젝트 골드 러시	2026년	Vector North	액션 어드벤처 샌드박스	O	X	O	얼리 액세스 기준, 체코 프라하 법인 내 현지 개발진과 한국 개발진 공동 개발 중
	팰월드 모바일	2026년	-	서바이벌	X	O	X	24/10/2 글로벌 라이선스 계약 체결
	눈물을 마시는 새	2027년	Montréal Studio	오픈월드 RPG	O	X	X	원작 소설 기반 AAA 게임
	오버데어	TBD	펍지스튜디오	샌드박스	O	O	X	메타버스 플랫폼
	PUBG: 블랙 버짓	TBD	펍지스튜디오	익스트랙션 슈터	O	X	O	상표 출원
	PUBG: 발러	TBD	-	배틀로얄	X	X	O	
	미공개 신작	TBD	-	하이브리드 캐주얼	X	O	X	저연령층 타겟, PUBG IP 활용
	커스베인	TBD	플라이웨이게임즈	액션 로그라이크	O	X	X	딥러닝 기반 내러티브 엔진 사용
	어센드 투 제로	TBD	플라이웨이게임즈	전략 로그라이크	O	X	X	25/3/10 스팀 체험판 공개
	커맨더 퀘스트	TBD	플라이웨이게임즈	덱 빌딩 카드게임	O	X	X	
	프로젝트 Evil Plan	TBD	플라이웨이게임즈	로그라이크 RPG	O	X	X	딥러닝 기술 활용
	왈츠 앤 잼	TBD	플라이웨이게임즈	3D 캐주얼	O	X	X	
	Metr0byss	TBD	5민랩					상표 출원
	프로젝트 이세계	TBD	5민랩	오픈월드 액션 RPG	O	X	O	23/5/9 프로토타입 게임 플레이 영상 공개
	프로젝트 던전	TBD	5민랩	모바일 액션	X	O	X	
	하이파이 러시 2	TBD	탱고 게임웍스	리듬 액션	O	X	O	2024 지스타 출품 (하이파이 러시)
	프로젝트 임팩트	TBD	네온 자이언트	오픈월드 FPS				몰입형 시뮬레이션 테마
엔씨소프트	블레이드&소울 2 (중국)	25/4/3		MMORPG	O	O	X	2023년 12월 판호 발급, 2024년 8월 현지 CBT 진행
	리니지2M (동남아)	25/5/20		MMORPG	X	O	X	현지 서비스 NCV 게임즈, 동남아 6개국 출시
	기존 IP 스핀오프	2H25		미정				글로벌 타깃 신규 장르
	택탄: 나이츠 오브 더 가즈	2H25		MMORTS	O	O	X	신규 IP, 외부 퍼블리싱 검토
	아이온2	4Q25		MMORPG	O	O	X	한국/대만 우선 출시, 1H26 글로벌 출시
	타임 테이커즈	2H25		슈팅	O	X	O	개발사 (미스틸게임즈) 투자, 글로벌 퍼블리싱 판권 확보 (중국 제외)

자료: 각 사, 언론 보도, KB증권

표 5. 커버리지 주요 신작 라인업 (계속)

회사	게임명	출시 시기	개발 스튜디오	장르	PC	모바일	콘솔	비고
엔씨소프트	리니지2M (중국)	2H25		MMORPG	X	O	X	2024년 10월 판호 발급, 현지 서비스 텐센트 & 샤오밍타이지
	브레이커스:언락 더 월드	1H26		서브컬처 ARPG	O	O	X	개발사 (빅게임스튜디오) 지분 보유(16.8%), 퍼블리싱 담당
	LLL	1H26		MMORPG+슈팅	O	X	O	3분기 CBT 진행 목표, 글로벌 출시 예상
	본파이어	2H26		FPS	O	X	O	언리얼 엔진 5 기반, 현대/SF 서브컬쳐 요소 추가
	밴드 오브 크루세이더	TBD		전략 RPG	O	X	X	개발사 (버추얼 알케미) 투자, 글로벌 퍼블리싱 판권 확보
	프로젝트 스카이라인	TBD		MMORPG	O	O	X	소니 '호라이즌' 시리즈 IP 기반
	프로젝트 NL	TBD		MMORPG				리니지 IP 기반
넷마블	세븐나이츠 리버스	25/5/15	넷마블넥서스	턴제 RPG	O	O	X	글로벌 출시
	왕좌의 게임: 킹스로드	25/5/21	넷마블네오	오픈월드 RPG	O	X	X	북미 및 유럽 스팀 얼리 액세스 (3/26), 모바일 출시 예정
	킹 오브 파이터 AFK	2Q25	SNK	수집형 RPG	X	O	X	글로벌 출시
	뱀피르	2H25	넷마블네오	MMORPG	O	O	X	한국 출시
	일곱 개의 대죄: Origin	2H25	넷마블에프앤씨	오픈월드 RPG	O	O	O	티저 사이트 오픈 (3/25)
	몬길: STAR DIVE	2H25	넷마블몬스터	액션 RPG	O	O	X	글로벌 출시, 지스타 2024 출품
	나 혼자만 레벨업:ARISE	2H25	넷마블네오	액션 RPG	O	O	O	2분기 중 스팀 테스트 진행
	프로젝트 SOL	2H25	알트나인	MMORPG	O	O	X	글로벌 퍼블리싱 계약 체결
	샹그릴라 프론티어	TBD	미정	오픈월드 RPG	O	O	X	애니메이션 IP 기반
카카오게임즈	오딘: 발할라 라이징	25/4/29	라이온하트	MMORPG	O	O	X	글로벌 출시
	섹션 13	2Q25	오션드라이브	액션 로그라이트 슈터	O	X	O	자체 개발
	가디스오더	3Q25	로드컴플릿	액션 RPG	X	O	X	글로벌 퍼블리싱
	SM 게임 스테이션 (가제)	4Q25	메타보라	아이돌 육성 시뮬레이션	X	O	X	자체 개발
	갓 세이브 버밍엄	4Q25	오션드라이브	좀비 서바이벌	O	X	O	자체 개발
	프로젝트 Q	4Q25	라이온하트	MMORPG	O	O	X	북유럽 세계관, 글로벌 퍼블리싱
	크로노 오디세이	4Q25	크로노스튜디오	MMORPG	O	X	O	글로벌 퍼블리싱
	프로젝트 C	4Q25	라이온하트	서브컬쳐 육성 시뮬레이션	O	O	X	국내/일본 출시, 자체 개발
	아키에이지 크로니클	1H26	엑스엘게임즈	MMORPG	O	X	O	2025년 연내 CBT 목표
	프로젝트 S	2026년	라이온하트	루트슈터	O	X	O	언리얼엔진5 기반
	검술명가 막내아들 IP	2026년	오션드라이브	액션 RPG	O	X	O	
펄어비스	붉은사막	4Q25	펄어비스	오픈월드 액션 어드벤처	O	X	O	PS 스토어 선정 '2025년 최고의 출시 예정 게임'
	도깨비 (DokeV)	TBD	펄어비스	수집형 오픈월드 액션 어드벤처	O	X	O	
	EVE Frontier	TBD	CCP Games	생존형 샌드박스	O	X	X	블록체인 기반, 클로즈 알파 테스트 진행중 (24/12/5)
	EVE Vanguard	TBD	CCP Games	FPS	O	X	X	스팀 오픈 테스트 진행
시프트업	승리의 여신: 니케 (중국)	25/5/22		TPS, 수집형 RPG	X	O	X	중국 판호 발급(24/10/25)
	승리의 여신: 니케 DLC	2025년 6월		액션 어드벤처	O	X	O	10,800원, 승리의 여신: 니케 콜라보
	스텔라 블레이드 (PC)	2025년 6월		액션 어드벤처	O	X	X	
	스텔라 블레이드 시퀄	TBD		액션 어드벤처				
	Project Witches	2027년 이후		서브컬처	O	O	O	크로스 플레이 지원 예정

자료: 각 사, 언론 보도, KB증권

표 6. 2H24~1H25 국내 게임사 주요 신작 라인업 개요

타이틀	회사	출시일	개발사	퍼블리셔	플랫폼	출시 지역	비고
쿠키런: 모험의 탑	데브시스터즈	2024-06-26	오븐게임즈	데브시스터즈, Yostar (일본)	모바일	글로벌	
퍼스트 디센던트	넥슨게임즈	2024-07-02	넥슨게임즈	넥슨	PC/콘솔	글로벌	
프로스트 펑크: 비욘드 더 아이스	컴투스	2024-10-29	11비트 스튜디오, 넷이즈	컴투스	모바일	글로벌	
킹 아서: 레전드 라이즈	넷마블	2024-11-27	Kabam	넷마블	PC/모바일	글로벌	
발할라 서바이벌	카카오게임즈	2025-01-21	라이온하트	라이온하트	PC	글로벌	오딘 IP 활용
레전드 오브 이미르	위메이드	2025-02-20	위메이드XR	위메이드	PC/모바일	국내	2025년 글로벌 버전 출시 예정
마비노기 모바일	넥슨게임즈	2025-03-27	데브캣	넥슨	PC/모바일	국내	
퍼스트 버서커: 카잔	넥슨게임즈	2025-03-28	네오플	넥슨, 세가 퍼블리싱	PC/콘솔	글로벌	던전앤파이터 IP 활용
inZOI	크래프톤	2025-03-28	크래프톤	크래프톤	PC/콘솔	글로벌	얼리 액세스 기준
택탄: 나이츠 오브 더 가즈	엔씨소프트	2Q25	루디우스게임즈	MMORTS	PC/모바일	글로벌	신규 IP, 분사 스튜디오 개발 (루디우스게임즈)
디즈니 렐름 브레이커스	조이시티	2Q25	테이크파이브스튜디오스	조이시티	모바일	글로벌	1/29 글로벌 소프트 런칭
어비스 던전	크래프톤	2Q25	블루홀스튜디오	크래프톤	모바일	글로벌	다크앤다커 모바일에서 변경

자료: 각 사, KB증권

표 7. 한국 게임 외자 판호 발급 내역

연도	발급일	중국이름	한국이름	장르	개발사	현지 퍼블리셔	비고
2023	23.3	冒险岛：联盟的意志	메이플스토리 IP	방치형 ARPG	라스타	라스타	넥슨 '메이플스토리' 활용 중국 제작 게임
2023	23.3	劲舞团：全民派对	오디션 IP	리듬 (예상)	T3엔터테인먼트	-	2023년 3월 29일 출시
2023	23.3	蔚蓝档案	블루 아카이브	수집형 RPG	넥슨게임즈	상하이 로밍스타	2023년 8월 3일 출시, 상하이 로밍스타는 Yostar 자회사
2023	23.3	七人传奇：光与暗之交战	일곱 개의 대죄: GRAND CROSS	수집형 RPG	넷마블, 고단샤	텐센트	2023년 10월 13일 출시
2023	23.3	冲呀！饼干人：王国	쿠키런: 킹덤	수집형 RPG	데브시스터즈	창유/텐센트게임즈	2023년 12월 28일 출시
2023	23.8	仙境传说：爱如初见	라그나로크 오리진	MMORPG	그라비티	베이징 루이 징씨우	2024년 3월 26일 출시
2023	23.12	剑灵2	블레이드&소울 2	MMORPG	엔씨소프트	샤오밍타이지	2025년 4월 3일 출시
2023	23.12	暮光双龙	미르M	MMORPG	위메이드	더나인	2025년 3분기 출시 예상
2023	23.12	仙境传说: 新启航	라그나로크X	MMORPG	그라비티	상하이드림네트워크 테크놀로지	2024년 9월 13일 출시
2024	24.2	地下城与勇士：起源	던전앤파이터 모바일	액션 RPG	넥슨	텐센트	2024년 5월 21일 출시
2024	24.2	猫咪和汤	고양이와 스프	방치형 시뮬레이션	네오위즈	킹소프트 시요	2024년 4월 25일 출시
2024	24.2	拳皇全明星	킹 오브 파이터즈 올스타	액션 RPG	넷마블 네오, SNK	갤럭시매트릭스	
2024	24.6	黑色沙漠	검은사막	MMORPG	펄어비스	텐센트	2024년 10월 24일 출시
2024	24.6	仙境传说：破晓	라그나로크: 여명	MMORPG	그라비티	싱후이 크리에이션	
2024	24.8	彩虹六号	레인보우 식스	슈팅	넷마블	텐센트	
2024	24.10	天堂2：盟约	리니지 2M	MMORPG	엔씨소프트	샤오밍타이지	
2024	24.10	胜利女神：新的希望	승리의 여신: 니케	슈팅	시프트업	텐센트	2025년 5월 출시 예상
2024	24.12	集合吧七骑士	세븐나이츠 키우기	방치형 RPG	넷마블	-	
2024	24.12	永恒轮回	이터널 리턴	배틀로얄	님블뉴런	-	2025년 중 출시 목표
2024	24.12	仙境傳說：重生	라그나로크: 리버스	MMORPG	그라비티	-	
2025	25.1	仙境传说：初心	라그나로크: 비긴즈	MMORPG	그라비티	-	
2025	25.1	洛伊的移动要塞	포트리스 사가	방치형 RPG	쿡앱스	하오플레이	
2025	25.3	无名骑士团	무명기사단	수집형 RPG	쿡앱스	하오플레이	

자료: 각 사, KB증권

주: 음영은 출시 전 게임

3. 주요 이벤트

애플 앱스토어 외부 결제 전면 허용

미국 캘리포니아 법원은 4월 30일에 애플이 앱스토어에서 앱 다운로드 및 결제 방식에 대한 경쟁을 확대하라는 법원 명령을 위반했다고 판결했다. 이번 판결은 2021년부터 이어져 온 애플과 에픽게임즈의 반독점 소송의 연장선이다. 당시 법원은 애플이 앱 외부 결제를 안내하는 행위를 제한하는 조항을 금지시켰으나, 외부 결제 시 최대 27%의 수수료를 부과하는 등 사실상 우회 정책을 유지했다. 이번 판결에 따라 애플은 미국 앱스토에서 심사 가이드라인을 개정하여 외부 결제를 전면 허용했다. 이에 따라 과거 앱스토어에서 내려갔던 에픽게임즈의 '포트나이트'가 복귀할 것으로 전망한다. 한편, 애플은 가이드라인 변경과 별도로 항소 의사를 밝혔다.

GTA 6 출시 연기

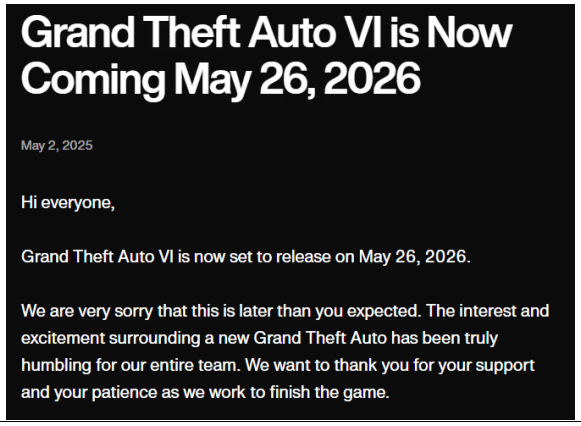
락스타 게임즈가 'GTA 6' 출시를 기존 2025년 가을에서 2026년 5월 26일로 연기했다. GTA 6 개발팀은 공식 사이트를 통해 완성도를 높이기 위해 추가적인 시간이 필요하다고 밝혔다. GTA 6는 2023년 12월에 첫 트레일러를 공개한 이후 구체적인 정보가 부족한 상황이었으나, 5월 6일 2차 트레일러를 공개했다. 약 3분 분량의 트레일러 영상은 공개 1일만에 6천만회가 넘는 조회수를 기록하며 높은 파급력과 화제성을 입증했다.

표 8. 국가별 애플 앱스토어 수수료 현황

국가	기본형		구독형		수수료 세부 내용
일반	기본 30%	중소기업 15%	1년 이내 30%	1년 이후 15%	5% (앱 설치 시), 10% (앱 이용 시 지불 대금 대상)
EU	기본 17%	중소기업 10%	1년 이내 30%	1년 이후 10%	앱 설치마다 0.5유로 부과 (디지털 시장법 영향)
미국	기본 30%	중소기업 15%	1년 이내 30%	1년 이후 15%	외부결제 시 3%p 인하 (에픽게임즈 對 애플 판결 영향)
한국	기본 30%	중소기업 15%	1년 이내 30%	1년 이후 15%	외부결제 시 4%p 인하 (전기통신사업법 영향)

자료: Apple, 언론 보도, KB증권

그림 57. 락스타 게임즈 'GTA 6' 출시 연기 공지



자료: 락스타 게임즈, KB증권

관세 여파로 인한 콘솔 가격 인상

5월 1일 마이크로소프트가 엑스박스의 가격을 인상한다고 발표했다. 주요 시장인 미국, 유럽, 호주 등에서 콘솔뿐만 아니라 컨트롤러와 독점 기기 등 콘솔 인프라 전반에서 가격이 20% 수준으로 인상되었다. 마이크로소프트는 가격 인상에 대해 '시장 상황과 개발 비용 증가'를 언급하며 트럼프 행정부가 중국에 대한 관세 부과로 가격 인상이 불가피했다고 설명했다. 경쟁사인 소니는 4월에 플레이스테이션의 가격을 주요 시장에서 인상하였다. 주목할 만한 점은 미국을 제외하고 주요 시장인 유럽, 영국 등에서 인상했다는 점인데, 미국 시장을 지키며 이에 따른 손해를 다른 시장에서 만회하려는 분석이 지배적이다.

기존 대작 리마스터 버전 출시 지속

주요 게임사들이 과거 출시했던 작품을 리마스터하여 재출시하고 있다. 개발비가 지속적으로 높아지는 상황 속에서 기존 IP 활용을 통해 비용을 절감하고 리스크를 최소화하는데 그 이유가 있다. 리마스터링은 콘솔 게임에서 빈번하게 일어나는데, 기존작을 새로운 콘솔에 구동 가능하게 재출시하는 것이다. '라스트 오브 어스'는 PS4 리마스터 버전이 1,800만장 가량 판매되는 등 리마스터링의 상업적 흥행을 입증한 대표적 사례이다. 4월 22일 출시된 '엘더스크롤 IV: 오블리비언 리마스터드' 역시 출시 1주일만에 미국 내 세번째로 많이 팔린 게임에 등극하며 400만명의 유저를 확보하였다. PC 게임에서는 최신 게임 엔진을 적용하는 방식으로 리마스터링이 진행된다. 넥슨의 장수 IP '마비노기'는 출시 당시부터 사용한 자체 엔진을 최신 언리얼 엔진으로 교체하는 '마비노기 이터니티' 프로젝트를 진행 중이다. 크래프톤 또한 'PUBG'의 언리얼 엔진 5로의 업데이트를 진행 중이다.

표 9. 주요 콘솔 제품 가격 인상 내역

콘솔	제품	기존 가격	인상 가격	인상률
엑스박스	시리즈 X	$499.99	$599.99	20%
	시리즈 S	$299.99	$377.99	26%
	무선 컨트롤러	$69.99	$79.99	14%
	무선 헤드셋	$109.99	$119.99	9%
플레이스테이션	디지털 에디션	449.99 €	499.99 €	11%
	디지털 에디션	£389.99	£429.99	10%
	디스크 에디션	$749.95	$829.95	11%

자료: 언론 보도, KB증권

그림 58. 넥슨 '마비노기 이터니티' 내 신규 엔진 적용 전/후

자료: 컴투스, KB증권

그림 59. 베데스다 '오블리비언 리마스터드' 유저 400만 돌파

자료: X, KB증권

Appendix

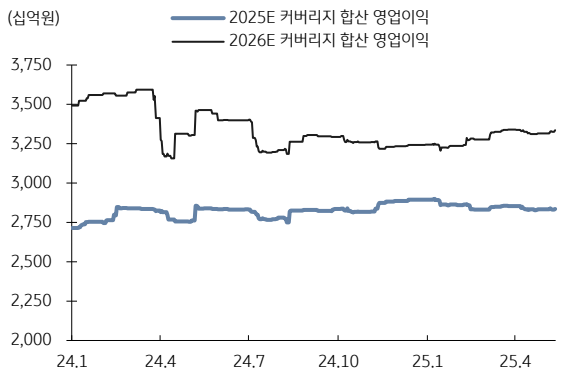
1. 커버리지 컨센서스 현황

표 10. 2Q25E 인터넷/게임 커버리지 컨센서스 현황

(십억원, %)	인터넷		게임					
	NAVER	카카오	크래프톤	엔씨소프트	넷마블	펄어비스	카카오게임즈	시프트업
매출액	2,912	1,961	740	364	681	82	122	94
영업이익	550	128	317	7	60	-9	-10	74
세전이익	600	183	320	37	68	N/A	-17	70
지배주주순이익	454	105	252	46	52	-1	-12	61
매출액성장률	11.5	-2.2	4.6	-1.3	-12.9	0.8	-48.2	44.7
영업이익성장률	16.4	-4.6	-4.6	-19.6	-46.4	적지	적전	63.8
세전이익성장률	28.4	11.1	-30.2	-56.6	-68.6	N/A	적지	49.1
지배주주순이익성장률	34.3	4.0	-26.4	-35.4	-69.1	적전	적지	50.5
영업이익률	18.9	6.5	42.8	2.0	8.7	-10.5	-8.0	78.3
세전이익률	20.6	9.3	43.2	10.1	10.0	N/A	-14.2	74.7
지배주주순이익률	15.6	5.4	34.0	12.6	7.7	-0.7	-9.8	64.4

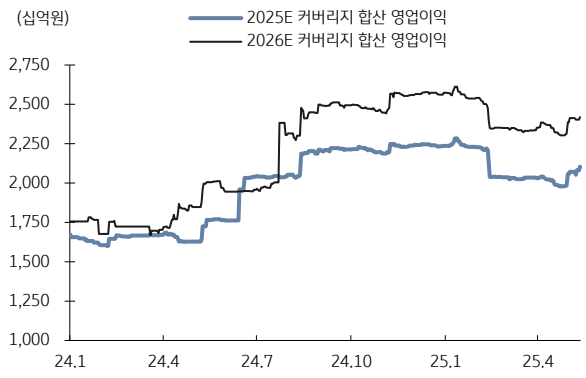
자료: Quantiwise, KB증권

그림 60. 인터넷 커버리지 합산 영업이익 컨센서스 추이



자료: Quantiwise, KB증권

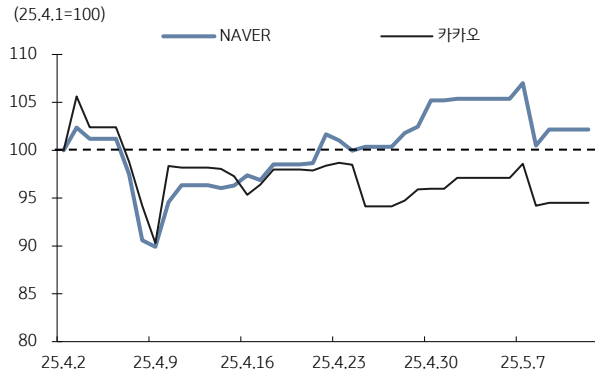
그림 61. 게임 커버리지 합산 영업이익 컨센서스 추이



자료: Quantiwise, KB증권

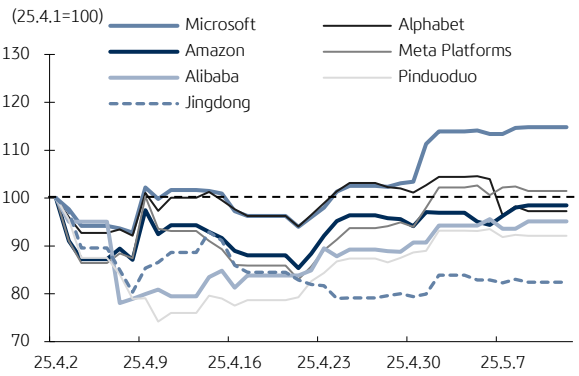
2. 커버리지 및 글로벌 Peer 주가 추이

그림 62. 플랫폼 커버리지 주가 추이



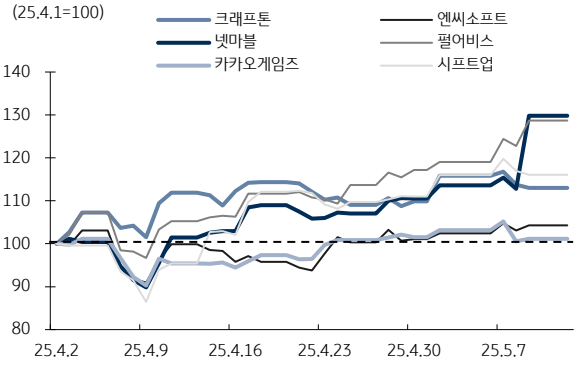
자료: Bloomberg, KB증권

그림 63. 플랫폼 글로벌 Peer 주가 추이



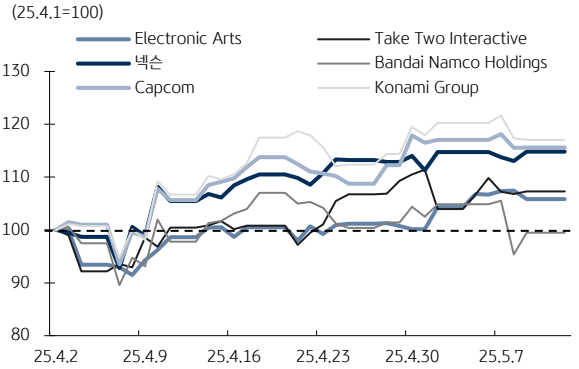
자료: Bloomberg, KB증권

그림 64. 게임 커버리지 주가 추이



자료: Bloomberg, KB증권

그림 65. 게임 글로벌 Peer 주가 추이



자료: Bloomberg, KB증권

3. 주요 게임 업데이트 내용

그림 66. 서머너즈 워 11주년 업데이트

자료: 컴투스, KB증권

그림 67. 승리의 여신: 니케 2.5주년 업데이트

자료: 시프트업, KB증권

그림 68. 나 혼자만 레벨업:어라이즈 신규 캐릭터 출시

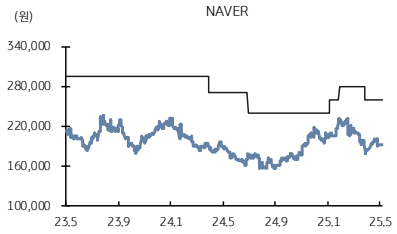
자료: 넷마블, KB증권

그림 69. 블루 아카이브 신규 캐릭터 출시

자료: 넥슨, KB증권

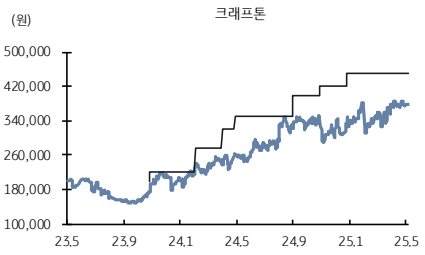
투자자 고지 사항

투자의견 및 목표주가 변경 내역 (주가 —, 목표주가 ┅)



NAVER (035420)

변경일	투자의견	애널리스트	목표주가 (원)	괴리율 (%) 평균	괴리율 (%) 최고/최저
23-05-09	Buy	이선화	295,000	-30.39	
24-04-08	Buy	이선화	270,000	-34.45	-27.85
24-07-09	Buy	이선화	240,000	-25.16	-9.17
25-01-15	Buy	이선화	260,000	-18.25	-10.77
25-02-07	Buy	이선화	280,000	-24.03	-17.32
25-04-07	Buy	이선화	260,000		



크래프톤 (259960)

변경일	투자의견	애널리스트	목표주가 (원)	괴리율 (%) 평균	괴리율 (%) 최고/최저
23-11-06	Buy	이선화	200,000		
23-11-07	Buy	이선화	220,000	-6.96	1.36
24-02-13	Buy	이선화	275,000	-14.39	-6.55
24-04-11	Buy	이선화	320,000	-23.25	-18.75
24-05-08	Buy	이선화	350,000	-18.28	-0.29
24-09-11	Buy	이선화	400,000	-15.55	-12.88
24-11-07	Buy	이선화	420,000	-25.24	-18.10
25-01-06	Buy	이선화	450,000		

종목명	인수 합병 업무관련	1년이내 IPO	BW/CB/EB 인수계약	유상증자 모집주선	주식 등 1% 이상보유	자사주 취득/처분	주식/파생 등 유동성공급	ETF 설정/해지	ELW 발행/유동성공급	채무이행 보증	계열사 관계	공개매수 사무관련
NAVER												
카카오												
엔씨소프트												
넷마블												
크래프톤												
펄어비스												
카카오게임즈												
시프트업						해당사항없음						
위메이드												
더블유게임즈												
NHN												
데브시스터즈												
컴투스												
네오위즈												
넥슨게임즈												

본 조사분석자료를 작성한 이선화 애널리스트는 시프트업이 주관한 행사 (2025년 4월 17일 ~ 2025년 4월 20일)에 참여하면서 비용을 제공받았음을 알려드립니다.
KB증권은 동 조사분석자료를 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
본 자료를 작성한 조사분석담당자와 그 배우자는 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다.
본 자료 작성자는 게재된 내용들이 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며,
외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.

투자등급 비율 (2025. 03. 31 기준)

매수 (Buy)	중립 (Hold)	매도 (Sell)
86.3	13.7	-

투자의견 분류 및 기준

종목 투자의견 (12개월 예상 절대수익률 기준)

Buy: 15% 초과	Hold: 15% ~ -15%	Sell: -15% 초과

비고: 2017년 2월 23일부터 KB증권의 기업 투자의견 체계가 4단계 (Strong BUY, BUY, Marketperform, Underperform)에서 3단계 (Buy, Hold, Sell)로 변경되었습니다.
2020년 2월 10일부터 KB증권의 종목 투자의견 제시 기준이 6개월 예상 절대수익률에서 12개월 예상 절대수익률로 변경되었습니다.

산업 투자의견 (12개월 예상 상대수익률 기준)

Positive: 시장수익률 상회	Neutral: 시장수익률 수준	Negative: 시장수익률 하회

비고: 2017년 6월 28일부터 KB증권의 산업 투자의견 체계가 (Overweight, Neutral, Underweight)에서 (Positive, Neutral, Negative)로 변경되었습니다.
2020년 2월 10일부터 KB증권의 산업 투자의견 제시 기준이 6개월 예상 상대수익률에서 12개월 예상 상대수익률로 변경되었습니다.

주가 (현재가):
보고서에 쓰인 모든 주가는 KRX (유가증권, 코스닥) 종가를 기준으로 합니다.

이 보고서는 고객들에게 투자에 관한 정보를 제공할 목적으로 작성된 것이며 계약의 청약 또는 청약의 유인을 구성하지 않습니다. 이 보고서는 KB증권이 신뢰할 만하다고 판단하는 자료와 정보에 근거하여 해당일 시점의 전문적인 판단을 반영한 의견이나 KB증권이 그 정확성이나 완전성을 보장하는 것은 아니며, 통지 없이 의견이 변경될 수 있습니다. 개별 투자는 고객의 판단에 의거하여 이루어져야 하며, 이 보고서는 여하한 형태로도 고객의 투자판단 및 그 결과에 대한 법적 책임의 근거가 되지 않습니다.
이 보고서의 저작권은 KB증권에 있으므로 KB증권의 동의 없이 무단 복제, 배포 및 변형할 수 없습니다. 이 보고서는 학술 목적으로 작성된 것이 아니므로, 학술적인 목적으로 이용하려는 경우에는 KB증권에 사전 통보하여 동의를 얻으시기 바랍니다.