

# 넷마블 251270

## 4 년만에 NTP, 왕좌로의 도전

### 인터넷/게임

Analyst 김동희  
02. 6454-4869  
donghee.kim@meritz.co.kr

### 방준혁 의장, '새로운 도전'을 이야기하다

넷마블의 방준혁 의장은 4년만의 NTP(Netmarble Together with Press)를 통해 넷마블의 현황과 향후 전략을 공개하였다. 넷마블은 2012년부터 2017년까지 국내 모바일게임 시장 선점을 통해 고성장 하였으나 지난 4년간 성장 정체 시기를 경험하였다. 중국 진출 기회 상실과 근무환경의 변화(52시간 근무, 코로나팬데믹으로 재택근무 등)로 게임 개발 어려움 겪었던데 주로 기인한다. 그동안 게임 R&D투자를 확대하고 자사 IP확보를 위한 다양한 노력을 전개하였으며 4년전 NTP를 통해 밝힌 것처럼 넷마블의 강점이었던 속도와 경쟁 전략은 더 이상 구사하기 어려우며 1) 플랫폼 확장, 2) 자체 IP 육성, 3) AI게임 개발, 4) 신 장르 개척의 전략을 내세운바 있었다.

넷마블은 2018년 이후 게임 개발 및 준비 기간 장기화되면서 시장의 트렌드를 놓치는 등의 아쉬움 있었던 것이 사실이나 22년부터는 그래픽, 게임의 재미, 시스템적인 재미 등의 모든 면에서 그동안 넷마블이 출시한 게임들보다 좋은 경쟁력 갖춘 게임으로 개발, 오픈 준비하고 있어 또 한번의 도약이 기대된다.

### '넷마블 블록체인'의 방향성

넷마블 본사와 넷마블 F&C에서 2가지 방향으로 진행되며 넷마블은 게임 중심의 블록체인 결합 모델, 넷마블F&C는 블록체인이 중심이 되는 게임 포함한 다양한 디지털 콘텐츠, 나아가 커머스까지 붙는 모델이 될 것이다. 22년 3월 'A3: 스틸얼라이브'를 시작으로 총 6개의 블록체인 게임을 순차 출시한다. 이를 위해 넷마블 코인 발행과 넷마블 F&C의 아이템큐브코인도 추가 재상장을 준비하고 있으며 참고로 블록체인 게임 라인업은 '골든브로스', '제2의 나라 글로벌', '몬스터길들이기:아레나', '모두의 마블:메타월드', '챔피언스:어센션' 등이다.

### 20여종의 신작 라인업 공개 - 자체IP 확대, PC/콘솔 등의 신규 플랫폼 도전

넷마블은 20여종의 신규게임 라인업을 공개하였으며 준비 라인업의 75%를 자체 IP로 준비하고 있으며 메인 플랫폼은 모바일보다는 PC/콘솔 플랫폼이 될 전망이다. 다양한 IP와 플랫폼의 게임 준비하고 있으며 그 중 주목할 신작은 '왕좌의 게임', '모두의 마블:메타월드', 'A3:스틸얼라이브(블록체인)', '오버프라이밍' 등으로 높은 IP인지도에 기반하여 메타버스, NFT 등의 새로운 장르 결합시 국내외 성공 가능성 높다.

### 4년만의 NTP 개최 - '새로운 도전'을 이야기하다

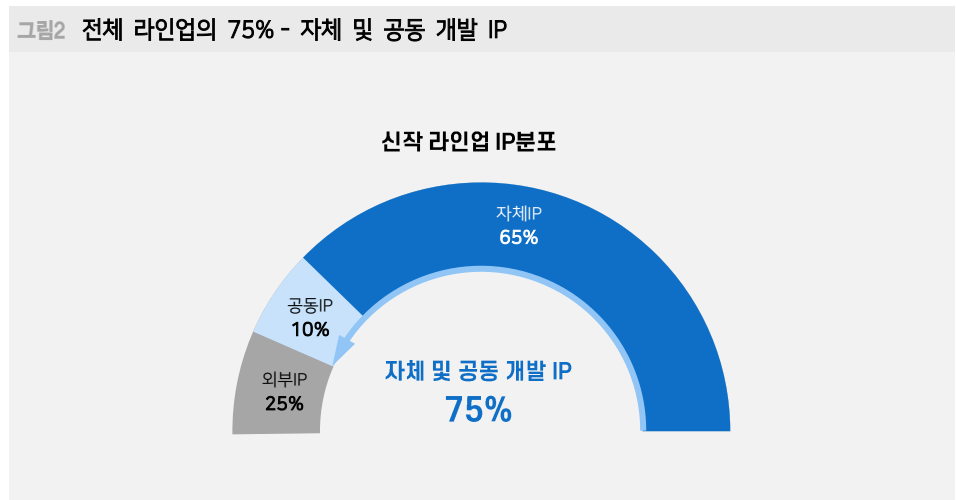
2022년 1월 27일 넷마블은 4년만에 NTP(Netmarble Together with Press)를 통해 신규게임 라인업 및 블록체인/메타버스 전략을 발표하였다. '오버프라임'과 '스쿼드배틀'을 시작으로 PC/콘솔로의 본격 확장하며 블록체인과 메타버스 게임 라인업도 공개하였다. 과거 넷마블이 퍼블리셔 중심으로 성장해서 자체 IP 부족했던 것이 사실이었으나, IP 개발을 확대하고 있으며. 제작중인 쿵야 애니메이션, 넷마블 F&C의 웹툰 등을 통해 게임 이외 콘텐츠로의 확장도 구체화되고, 또한 개발 스튜디오 오들에서 후속 게임들을 개발, 준비하고 있다. IP 공동 개발도 적극적으로 추진하고 있어, 펀드 등을 통한 간접 투자 등으로 IP 상당수 확보하였으며 22년 라인업의 75%가 자체 IP로 구성될 예정이다.

그림1 넷마블 주요 게임 라인업



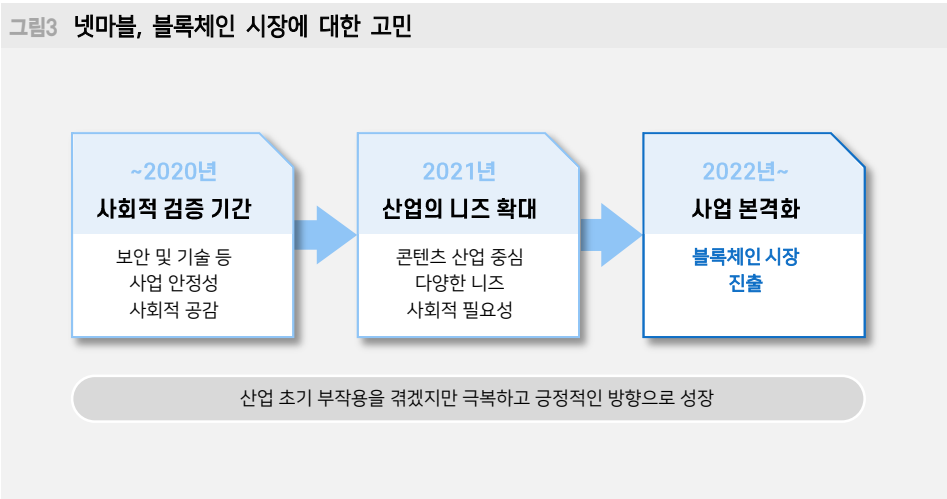
자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림2 전체 라인업의 75% - 자체 및 공동 개발 IP



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림3 넷마블, 블록체인 시장에 대한 고민



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림4 블록체인 게임 라인업



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

### 20여종의 신작 라인업 공개

넷마블네오

**왕좌의 게임:** 왕좌의 게임 세계관을 사실적으로 표현한 오픈월드 RPG로, 언리얼5 엔진 채택하여 콘솔급 퀄리티로 개발.

**BTS드림 타이탄 하우스:** 방탄 캐릭터로 만든 리듬앤하우징 게임이며 귀여운 캐릭터들의 퍼포먼스 즐길수 있으며 방탄소년단 퍼포먼스 디렉터가 연출과 디렉팅 직접 진행하였음. 타이탄 하우스를 유저 취향대로 꾸밀수 있으며 수백여종의 의상 제작 중에 있음. 메신저 시스템 통해서 멤버들의 스토리 알아갈수 있음

**나혼자만 레벨업:** 1) 스토리 몰입감 주기 위해 웹툰과 같은 시네마틱 연출 기법 적용하여 웹툰과 게임 넘나들면서 플레이, 2) 카툰 제작 노하우 총동원 해서 스타일리쉬한 전투 연출 위한 노력, 3) 던전 공략과 수동 플레이 재미 극대화하였음. 유저간 경쟁 요소보다는 파티 단위로 긴박한 던전 플레이 극대화

넷마블넥서스	<p><b>세븐나이츠레볼루션:</b> 세븐나이츠 IP의 고퀄리티 캐주얼풍으로 제작, 스토리를 전달하기 위해 시네마틱 연출, 자유도 높은 전투 방식으로 게임 내 등장하는 모든 종류의 무기 사용할 수 있으며 다양한 영웅들로 변신할수 있음. 모든 영웅들도 나만의 전략적인 전투 만들수 있음. 일반적 RPG에서 클래스 선택하는 것과는 다른 재미, 오픈 월드에서 펼쳐지는 협력 RPG</p>
구로발게임즈	<p><b>원탁의 기사:</b> 2년전 사명 변경하고 게임의 모든 장르와 방향성 바꾸고 원점부터 새롭게 시작한 글로벌 프로젝트임. '구로발에서 글로벌로', 넷마블의 혁신과 도전 정신 구현하고자 준비하는 원탁의 기사 이야기임. RPG의 전략성 강화하며 북미 유저에게 익숙한 영지 시스템과 유저가 직접 구성한 기사단으로 펼치는 실시간 전투로 차별화된 재미 구현 목표</p>
넷마블엔투	<p><b>머지콩야아일랜드:</b> 콩야는 넷마블의 대표 캐릭터이며 머지콩야아일랜드는 오염된 땅을 콩야의 마법으로 정화시켜 자연과 함께하는 캐주얼 힐링 게임임. 다양한 자원을 채집하고 머지하여 오염 섬을 콩야의 마법으로 정화시키는 콘텐츠</p>
	<p><b>모두의 마블:메타월드:</b> 글로벌 2억명 유저가 플레이한 모두의 마블의 첫 후속작. 보드 게임 플레이하며 실제 지도 기반의 부동산 메타버스, 실제 지적도 기반으로 건물 올리고 효율적으로 보여주고 거래하는 톨 개발하여 메타월드 구성</p>
	<p><b>스쿼드배틀:</b> 가까운 미래 도심에서 벌어지는 근접 실시간 액션 배틀로 새롭고 다양한 무기들, 쉬운 사용성으로 화려한 액션 스타일 제공, 위기 상황에 무기 바꾸면서 새로운 전략과 플레이 구사. 공평한 기회와 쉬운 조작 재미 위해 많은 공을 들였음. 쾌적한 조작감 위해 엔비디아 리플렉션 기술 사용, 곧 스팀을 통해 PC 플랫폼으로 첫선 보일 것임</p>
	<p><b>신의탑:</b> 반복 플레이를 제거한 세로형 게임, 새로 수집한 캐릭터를 성장 부담없이 바로 쓸수 있도록 하는 것, 공용 성장 요소 적극 활용하며 아트도 재해석</p>
	<p><b>RF프로젝트:</b> SF판타지의 크로스플랫폼 MMORPG로 우주 배경으로 확장된 세계관, SF 및 판타지 오브젝트를 활용한 전략 플레이. 과거 RF 향수 느끼며 강력한 새로운 향수 느끼고자 함. 광산 이권을 중심으로 펼쳐지는 대규모 RVR 전쟁이며 유저들이 만들어가는 서사</p>
넷마블엔파크	<p><b>넷마블 프로야구:</b> 넷마블엔파크의 역사는 마구마구의 역사와 함께함, 야구를 좋아하는 게이머들에게 또다른 즐거움 주고자하였음. 그동안 마구마구 시리즈 선보이면서 또 다른 리얼 야구게임에 대한 도전 멈추지 않았음. 넷마블 프로야구에서는 실제 선수들 시그니처 모션 잡아내는 노하우, 현장감과 몰입감 높임. 한손 조작 가능한 세로 모드 적용</p>
넷마블몬스터	<p><b>레이븐아랑:</b> 원작 레이븐을 계승하면서도 새로운 재미, 전작을 뛰어넘는 재미와 그 이상의 세상을 선보일 게임. 플랫폼 제약받지 않는 플레이 경험. PC/모바일의 크로스플랫폼으로 제작</p>
	<p><b>몬스터길들이기2:</b> 2013년 모바일RPG 대중화한 기념비적인 게임이었으며 1천만 다운로드의 국민게임이었음. SR(Simple RPG) 프로젝트로 쉬운 조작과 매력적인 캐릭터들의 조합으로 즐기는 솔로 레이드가 특징</p>

넷마블 F&C

**일곱개의 대죄 오리진:** 그랜드크로스의 후속작. 모바일 던제 장르로 IP 표현하는 데 한계, 멀티버스 오리지널 세계관 구축하여 오픈월드로 게임 개발하게 되었음. 원작에서 보기 어려운 여러가지 사건 탐험하고 새로운 게임 플레이하게 준비 중

**아스달연대기:** 스튜디오드래곤과의 첫번째 합작게임으로 아스달연대기를 글로벌 IP로 성장시키고자 함. 판타지적 세계관의 확장, 광활한 아스 대륙을 심리스로 구현하고 낮과 밤에 맞춰 옷을 입고 음식을 먹는 등의 실제 그 세계관에 살아가는 재미와 모험. 실존하는 사회 살아가는 듯한 재미 제공

**그랜드크로스:** 개발 중인 자체 IP. 한국/미국/일본의 크리에이터들과 함께 글로벌 주요 콘텐츠 플랫폼에 작품들 순차적 공개 예정. 22년 첫번째 **그랜드크로스** 게임인 **‘그랜드크로스S’** 공개 예정. 유저가 스트리밍 방송 진행하고 생동감 있는 카툰 그래픽과 풍부한 스토리와 연출 만날수 있으며 보는 재미가 있는 쉬운 게임 지향하고 있음. **‘그랜드크로스W’**는 스카니아대륙에서 벌어지는 전쟁 다룬 전략게임. 글로벌 스케일의 실시간 전투 벌이는 것이 특징. 월드맵에서 다양한 기능가진 건물 건설하고 다양한 병정으로 지휘. 나만의 DIY 영지 기능도 제공

**오버프라임:** 빠른 속도감으로 TPS 강점인 조작의 재미 극대화한 TPS MOBA 장르 게임임. 공정한 승부 재미 느끼기 위한 글로벌 e스포츠 대회도 준비, 스팀 얼리엑세스를 시작으로 연내 콘솔 플랫폼 진출 계획하고 있음

젼시티와 카밤

총 7종 개발 중으로 **‘DC히어로즈&빌런즈’**, **‘챔피언스어센션’** 공개. 챔피언스어센션은 블록체인 기반의 전투게임



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터



그림7 나혼자만 레벨업



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림8 세븐나이츠레볼루션



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림9 원탁의 기사



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림10 머지큐아일랜드



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림11 모두의 마블:메타월드



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림12 스쿼드배틀



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터



그림13 신의 탑



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림14 RF프로젝트



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림15 넷마블프로야구



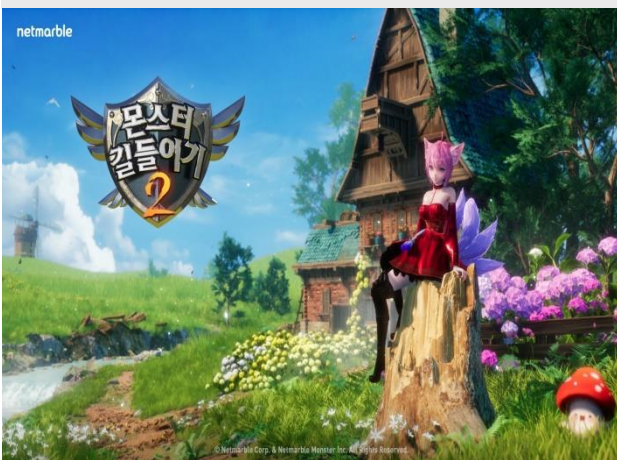
자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림16 레이븐아랑



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림17 몬스터길들이기2



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림18 일곱개의 대죄 오리진



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터



그림19 아스달연대기



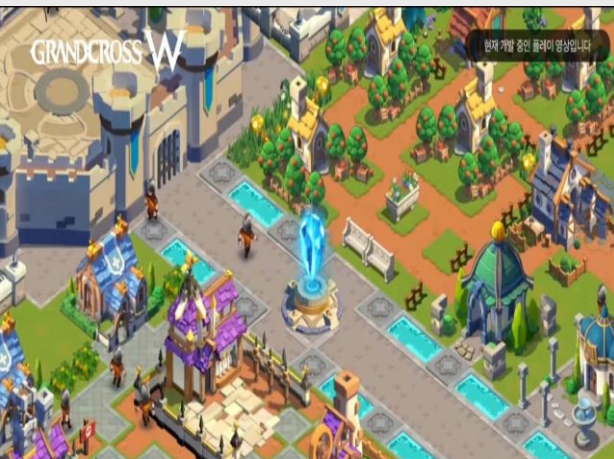
자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림20 그랜드크로스S



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림21 그랜드크로스W



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림22 오버프라임



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림23 DC히어로즈 & 빌런즈



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터

그림24 챔피언스 어센션



자료: 넷마블, 메리츠증권 리서치센터



**Compliance Notice**

본 조사분석자료는 제3자에게 사전 제공된 사실이 없습니다. 당사는 자료작성일 현재 본 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다. 본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 해당 종목과 재산적 이해관계가 없습니다. 본 자료에 게재된 내용은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 신의 성실하게 작성되었음을 확인합니다.

본 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 본 자료를 이용하시는 분은 본 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 투자 결과와 관련한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다. 본 조사분석자료는 당사 고객에 한하여 배포되는 자료로 당사의 허락 없이 복사, 대여, 배포 될 수 없습니다.