

## 리니지 클래식·아이온2 쌍끌이…엔씨, 역대 최대 PC 매출 썼다

등록 2026.05.13 08:28:35



[서울=뉴시스] (사진=엔씨소프트 제공) \*재판매 및 DB 금지

[서울=뉴시스]오동현 기자 = 엔씨소프트가 신작 '아이온2'와 '리니지 클래식'의 연이은 흥행에 힘입어 화려하게 부활했다. 분기 기준 역대 최대 PC 게임 매출을 갈아치우며 실적 반등에 성공했다.

엔씨소프트는 올해 1분기 연결기준 매출 5574억원, 영업이익 1133억원을 기록했다고 13일 공시했다. 당기순이익은 1524억 원이다.

실적 지표 전반이 크게 올랐다. 매출은 지난해 같은 기간보다 55% 증가했다. 특히 영업이익은 전년 동기 대비 2070%라는 기록적인 성장률을 보였다. 영업이익률은 20%를 기록하며 수익성도 잡았다.

이번 실적의 일등 공신은 PC 게임이다. 1분기 PC 게임 매출은 3184억원으로 집계됐다. 이는 엔씨 역대 분기 매출 중 가장 높은 수치다. 2025년 11월 출시한 아이온2 매출이 온기 반영된 데 더해, 리니지 클래식의 흥행이 더해지면서 전 분기 대비 69%, 전년 동기 대비 210% 성장했다.

타이틀별로는 아이온2가 1368억원, 리니지 클래식이 835억원의 매출을 올렸다. 특히 리니지 클래식은 출시 후 90일(2월 11일~5월 11일) 동안 누적 매출 1924억원을 기록하며 흥행 가도를 이어가고 있다.

모바일 게임 매출은 1828억원으로 집계됐다. 리니지M을 비롯한 주요 모바일 3종은 리니지 클래식 출시 이후에도 견고한 이용자 트래픽을 유지했다는 게 회사 측 설명이다. 리니지M은 매출과 주요 지표 모두 전 분기 대비 성장했다.



[서울=뉴시스] 엔씨소프트가 '리니지 클래식'의 최대 동시접속자가 32만을 넘어섰다고 26일 밝혔다. 누적 매출은 400억원을 돌파했다. (사진=엔씨소프트 제공) \*재판매 및 DB 금지

이번 분기에는 모바일 캐주얼 부문 매출 355억원이 신규 편입됐다. 엔씨가 투자한 리후후와 스프링컴즈의 매출이 처음으로 연결 실적에 반영된 결과다. 엔씨는 이를 통해 사업 포트폴리오 다각화에 따른 지속 가능한 성장 모델을 확보했다고 평가했다.

지역별 매출 비중은 한국 58%, 아시아 27%, 북미·유럽 등 15%로 나타났다. 해외 매출 비중은 전년 동기 35%에서 42%로 7%포인트 확대됐다.

엔씨는 하반기 글로벌 시장 공략에 본격적으로 나설 계획이다. 북미, 남미, 유럽, 일본 등에 아이온2 글로벌 서비스를 시작한다. 신규 지식재산권(IP)인 슈터 장르 '신더시티'와 '리밋 제로 브레이커스', 서브컬처 신작 '타임 테이커즈'도 글로벌 테스트를 거쳐 순차적으로 출시한다.

©공감언론 뉴시스 odong85@newsis.com

Copyright © NEWSIS.COM, 무단 전재 및 재배포 금지