



## Overweight

### Top Picks 및 관심종목

\*CP 2026년 8월 28일

#### 크래프톤 (259960)

BUY | TP 460,000원 | CP 222,500원

#### NC (036570)

BUY | TP 420,000원 | CP 225,000원



Analyst 이준호 junholee95@hanafn.com

하나증권 리서치센터

2026년 8월 31일 | 산업분석\_Update

## 게임

### 게임스컴 2026 리뷰, 아시아의 진출 확대

#### 게임스컴, 아시아 게임사의 진출 확대

올해 게임스컴에서도 국내 기업들의 진출 확대가 확인됐다. 크래프톤, NC, 넥슨(엠바크 스튜디오), 카카오게임즈(오션드라이브 스튜디오), 펠어비스 등이 참가했다. 삼성전자, 크래프톤, 넥슨은 대규모 부스를 운영하여 큰 관심을 끌었다. 국내 주요 게임사들의 상반기 해외 매출 비중이 평균 70%를 넘어선 상황이기 때문에 게임스컴과 같은 글로벌 이벤트를 통한 유저 대상 마케팅의 중요성은 지속적으로 증가할 것으로 예상된다. 올해 게임스컴 어워드에서는 CD Projekt RED와 SEGA가 각각 3개 부문을 수상했으며 Capcom이 2관왕으로 뒤를 이었다. CD Projekt RED의 [더 위쳐 3: 와일드 헌트]는 리마스터 및 신규 DLC 공개로 출시 11년이 지난 게임임에도 불구하고 높은 관심을 받았다. SEGA는 [에일리언: 아이솔레이션2], [토탈 워: 워해머 40,000]으로 각각 수상했으며 [페르소나 4 리바이벌], [크레이지 택시: 월드 투어], [스트레인저 댄 헤븐] 등 다수의 신작을 시연 가능 형태로 공개하며 눈길을 끌었다. Capcom은 2024년 [몬스터헌터 와일즈], 2025년 [바이오하자드 레퀴엠]에 이어 [귀무자: Way of the Sword]로 수상을 이어갔다. 수상 규모는 축소되었으나 이상적으로 다수의 검증된 IP를 축적해가는 모습이다. 크래프톤, 펠어비스는 각각 [에이지 트위스터]와 [붉은사막]으로 노미네이트되었으나 아쉽게도 수상에는 실패했다.

중국 게임사들의 존재감이 크게 증가하고 있음이 체감된다. 전야제인 ONL(Opening Night Live)에서 공개된 50여개의 게임 중 중국 개발/퍼블리싱 게임이 14개로 사상 최고치를 기록했다. Eclipse Glow Games는 [멸망의 파도]로 Most Epic을, GRYPHLINE은 [명일방주: 엔드필드]로 Best Booth를, NetEase는 [연운]으로 Best Mobile Game을 수상했다. 게임스컴 어워드 내에서도 중국 게임의 수상 영역이 모바일을 넘어 PC/콘솔 및 대형 전시까지 확대되는 모습이다. HoYoverse는 신규 IP [노두스 폴]을 최초로 공개하며 주목을 받았다. [노두스 폴]은 최대 4인이 함께 플레이하여 대형 몬스터를 레이드하는 협동 액션 게임이다. 출시 시기는 비공개다. [원신], [붕괴: 스타레일], [젠레스 존 제로]로 서브컬처 장르에서 독보적인 입지를 구축했음에도 새로운 장르로 영역을 확장하는 모습이 인상적이다. NetEase는 [무한대: 아난타]의 출시일을 2027년 1월 15일로 확정했다. 지난 2년간 가장 높은 관심을 받은 어반 판타지 서브컬처 오픈월드 장르 기대작이다. 서구권과 일본이 과거 IP를 활용하여 안정적인 매출을 도모한다면 중국 게임사는 플랫폼/장르에 무관하게 새로운 시도들을 지속하고 있다. 각자 다른 전략으로 유저들의 시간을 공략하는 모습이 확인된다.

## 크래프톤, NC의 출품

**크래프톤**은 올해 게임스컴에서 5개의 신작을 출품했다. 글로벌 게임사들과 비교해도 많은 게임들로 라인업을 구성, 관람객의 시선을 끌었다. 모두 2027년 출시 목표다. 이번에 공개된 초기 정보를 통해 향후 재무적 기여는 [PUBG: 데드넷], [NO LAW], [에이지 트위스터], [타래: 더 언바운드], [프로젝트 제타] 순으로 전망하며 구체화에 맞춰 추정치 반영 예정이다.

**[PUBG: 데드넷]**은 이번 게임스컴에서 최초로 공개된 PUBG 프랜차이즈 신작이다. 1990년대 미국 태평양 북서부에서 영감을 받은 ‘카스카디아’가 배경이며 FPS와 로그라이크 요소가 결합된 게임이다. 전투 과정에서 다양한 능력을 확보해 플레이 스타일을 변화할 수 있으며 기존 PUBG와 차별화된 플레이가 강조되었다. 클로즈 베타 진행 예정이다.

**[NO LAW]**는 크래프톤이 인수한 스웨덴 개발사 Neo Giant의 신작이다. 1인칭 사이버펑크 이머시브 오픈월드 슈터 장르로 잠입, 해킹, 전투 등 다양한 방식으로 임무를 해결하는 게임이다. 플레이 과정에서 선택에 따라 사건과 NPC 관계가 변화하는 자유도가 특징이다.

**[에이지 트위스터]**는 스페인 개발사 Piccolo Studio가 제작하고 크래프톤이 투자 및 퍼블리싱하는 2인 협동 어드벤처 게임이다. Child, Teenager, Adult, Elder이라는 4단계 나이에 따라 능력이 달라지는 구조를 퍼즐 및 전투에 활용했다는 점이 특징이다. 나이를 변경하며 기믹을 풀어가는 방식이며 진행 과정에서 나이에 따라 능력과 동시에 대사까지 달라지기에 서로 다른 세대의 관점을 게임 플레이에서 느낄 수 있다.

**[프로젝트 제타]**는 국내 개발사 너바나나 스튜디오가 제작하고 크래프톤이 투자 및 퍼블리싱하는 멀티팀 택티컬 아레나 게임이다. 3명으로 구성된 4개의 팀이 핵심 목표물을 두고 20분 동안 경쟁한다. 전통적인 MOBA의 라인전, 넥서스 구조를 없애고 경기 과정에서 끊임없이 팀 전투를 수행하는 것이 특징이다.

**[타래: 더 언바운드]**는 국내 개발사 Boundary가 제작하고 크래프톤이 퍼블리싱하는 동양 다크 판타지 액션 RPG다. 육도윤희 기반 세계관에 착호갑사, 만신, 풍수사 등 동아시아 문화권에서 가져온 클래스가 특징이다. 구인영 대표는 탐다운 액션을 기반으로 정교한 보스전, 클래스별 빌드 크래프팅을 구현할 뿐만 아니라 내러티브를 통해 1회차 플레이만으로 만족을 줄 수 있는 게임을 지향함을 강조했다. 서구권에서는 동양적 세계관을 적용한 액션 RPG라는 점에서 큰 관심을 받고 있다.

**NC**는 신작 3종을 ONL(Opening Night Live)에서 공개했다. B2C 부스는 단순 구성만 하였으며 미디어에 집중한 모습이다. **[아이온2 글로벌]**은 신규 트레일러 공개와 함께 10월 5일 스팀, 퍼플 정식 출시를 확정했다. 작년 출시한 국내/대만 버전과 달리 PC 단독 출시다. 9월 마케팅 본격화되며 기대감을 받을 것으로 전망한다. 이외에도 **[신더시티]**의 신규 시네마틱을 출품했으며 **[라이크 오어 다이]**(프로젝트 본파이어)가 트레일러로 최초 공개됐다. 팀 기반 서바이벌 FPS다. 블록을 활용한 전투가 특징이며 상대방의 넥서스를 파괴하는 방식이다. 기존 MMORPG 장르에 강점이 있는 NC가 슈팅 장르로 진입하여 성과를 낸다면 캐주얼 부문 인수 합병을 통해 이룬 장르 다각화가 더욱 가속화될 수 있기에 긍정적이다.

## 게임스컴 이후는?

게임스컴 다음 이벤트는 9월 중순 도쿄게임쇼 2026(9/17~21)다. 기존 4일에서 5일로 확장, 최대 규모의 진행이 예고됐다. 올해 국내 게임사는 NC, 넷마블, 스마일게이트 등이 참가한다. 넷마블은 [나 혼자만 레벨업: KARMA], [상그릴라 프론티어: 일곱 최강종], [펄 인 블루] 3종을 출품한다. NC는 디나미스 원이 개발하는 [아스트라에 오라티오]를 출품하며 스마일게이트는 [미래시: 보이지 않는 미래]와 [데드 어카운트: 두 개의 푸른 불꽃]을 선보일 예정이다. **Top Pick으로는 크래프톤과 NC를 유지한다.** 두 게임사 모두 현재 보유한 라인업만으로도 안정적인 실적을 기대할 수 있으며 글로벌 시장에도 가장 공격적으로 진출하고 있다. 국내 게임 산업 전반의 밸류에이션이 디레이팅된 상황에서 EPS 증가 혹은 리레이팅을 통한 주가 상승의 가능성이 가장 높다고 판단한다.

도표 1. 게임스컴 어워드 2026 수상 결과

| 분류                          | 게임명                                                            | 개발사/퍼블리셔                                               |
|-----------------------------|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------|
| Best PC Game                | Total War: WARHAMMER 40,000                                    | Creative Assembly / SEGA                               |
| Best Audio                  | Alien: Isolation 2                                             | Creative Assembly / SEGA                               |
| Best Lineup                 |                                                                | SEGA                                                   |
| Best Trailer                | The Witcher 3: Wild Hunt Remastered & Songs of the Past DLC    | CD PROJEKT RED                                         |
| Best Booth – Jury Award     | The Witcher 3: Wild Hunt – Songs of the Past                   | CD PROJEKT RED                                         |
| Best Merch – Consumer Award | The Witcher 3: Wild Hunt – Songs of the Past – Pin & Medallion | CD PROJEKT RED                                         |
| Best Sony PlayStation Game  | Onimusha: Way of the Sword                                     | Capcom                                                 |
| Best Gameplay               | Onimusha: Way of the Sword                                     | Capcom                                                 |
| Best Visuals                | METRO 2039                                                     | 4A Games/Deep Silver                                   |
| Most Epic                   | Tides of Annihilation                                          | Eclipse Glow Games                                     |
| Most Entertaining           | Wanderburg                                                     | Randwerk / Sidekick Publishing                         |
| Most Wholesome              | Finding Polka                                                  | lidlocks / Parco Games                                 |
| Best Microsoft Xbox Game    | Forza Horizon 6                                                | Playground Games / Xbox Game Studios                   |
| Best Booth – Consumer Award | Arknights: Endfield                                            | GRYPHLINE                                              |
| Best Nintendo Switch 2 Game | Rayman Legends Retold                                          | Ubisoft                                                |
| Games for Impact            | SOKO 1977: Anti-Terror Task Force                              | Paintbucket Games / Federal Agency for Civic Education |
| Best Mobile Game            | Where Winds Meet                                               | Everstone Studio / NetEase Games                       |

자료: Gamescom, 하나증권

도표 2. 게임스컴 입구



자료: 하나증권

도표 3. 호요버스 노두스 폴 트레일러



자료: IGN, 하나증권

도표 4. 크래프톤 부스 - PUBG: 데드넷



자료: 하나증권

도표 5. 크래프톤 부스 - 프로젝트 제타 시연



자료: 하나증권

도표 6. 크래프톤 부스 - 에이지 트위스터 시연



자료: 하나증권

도표 7. 크래프톤 부스 - 타래: 언바운드 시연



자료: 하나증권

도표 8. 반다이남코 부스



자료: 하나증권

도표 9. 유비소프트 부스



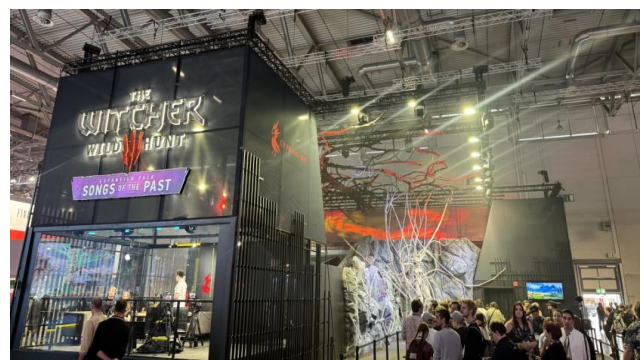
자료: 하나증권

도표 10. 코나미, 세가 부스



자료: 하나증권

도표 11. CD 프로젝트 레드 부스



자료: 하나증권

도표 12. 스퀘어에닉스 부스



자료: 하나증권

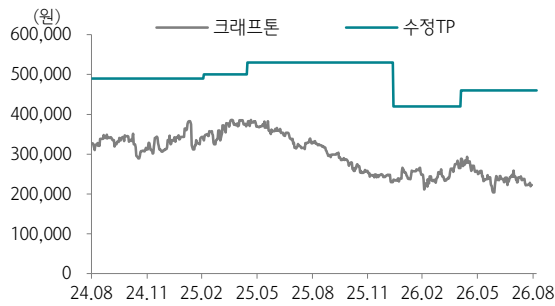
도표 13. 호요버스 부스



자료: 하나증권

## 투자 의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

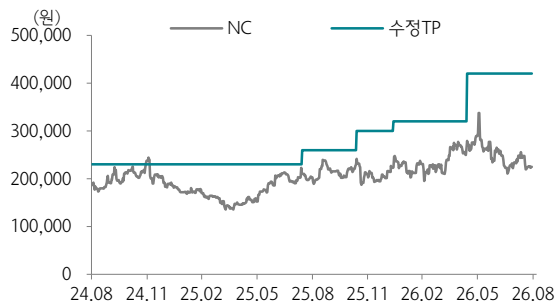
### 크래프톤



| 날짜      | 투자 의견 | 목표주가    | 괴리율     |         |
|---------|-------|---------|---------|---------|
|         |       |         | 평균      | 최고/최저   |
| 26.5.4  | BUY   | 460,000 |         |         |
| 26.1.12 | BUY   | 420,000 | -41.36% | -32.50% |
| 25.5.15 | BUY   | 530,000 | -41.43% | -27.17% |
| 25.3.4  | BUY   | 500,000 | -27.75% | -22.80% |
| 24.8.20 | BUY   | 490,000 | -32.47% | -21.84% |

## 투자 의견 변동 내역 및 목표주가 괴리율

### NC



| 날짜       | 투자 의견 | 목표주가    | 괴리율     |         |
|----------|-------|---------|---------|---------|
|          |       |         | 평균      | 최고/최저   |
| 26.5.14  | BUY   | 420,000 |         |         |
| 26.1.12  | BUY   | 320,000 | -27.11% | -13.28% |
| 25.11.12 | BUY   | 300,000 | -30.85% | -22.33% |
| 25.8.13  | BUY   | 260,000 | -18.35% | -7.69%  |
| 24.8.20  | BUY   | 230,000 | -19.96% | 6.30%   |

## Compliance Notice

- 당사는 2026년 8월 31일 현재 해당회사의 지분을 1%이상 보유 하고 있지 않습니다
- 본 자료를 작성한 애널리스트(이준호)는 자료의 작성과 관련하여 외부의 압력이나 부당한 간섭을 받지 않았으며, 본인의 의견을 정확하게 반영하여 신의성실 하게 작성하였습니다.
- 본 자료는 기관투자자 등 제 3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다
- 본 조사분석자료의 작성과 관련하여 당사의 금융투자분석사 이준호는 (주)크래프톤의 비용으로 독일 게임스컴 행사에 참여한 사실이 있음을 고지합니다.
- 본 자료를 작성한 애널리스트(이준호)는 2026년 8월 31일 현재 해당회사의 유가증권권을 보유하고 있지 않습니다

본 조사자료는 고객의 투자에 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 어떠한 경우에도 무단 복제 및 배포 될 수 없습니다. 또한 본 자료에 수록된 내용은 당사가 신뢰할 만한 자료 및 정보로 얻어진 것이나, 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 어떠한 경우에도 본 자료는 고객의 주식투자의 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

## 투자등급 관련사항 및 투자 의견 비율공시

- 투자 의견의 유효기간은 추천일 이후 12개월을 기준으로 적용

### 기업의 분류

BUY(매수)\_목표주가가 현재가 대비 15% 이상 상승 여력  
Neutral(중립)\_목표주가가 현재가 대비 -15%~15% 등락  
Reduce(비중축소)\_목표주가가 현재가 대비 15% 이상 하락 가능

### 산업의 분류

Overweight(비중확대)\_업종지수가 현재지수 대비 15% 이상 상승 여력  
Neutral(중립)\_업종지수가 현재지수 대비 -15%~15% 등락  
Underweight(비중축소)\_업종지수가 현재지수 대비 -15%~15% 등락

| 투자등급       | BUY(매수) | Neutral(중립) | Reduce(매도) | 합계   |
|------------|---------|-------------|------------|------|
| 금융투자상품의 비율 | 98.20%  | 1.80%       | 0.00%      | 100% |

\* 기준일: 2026년 08월 28일