

게임

게임스컴 2026 참관기

인터넷/게임

Analyst 이효진

hyojinlee@meritz.co.kr

RA 김수민

sumin_kim@meritz.co.kr

당사는 8월 26일부터 30일까지 개최된 2026 게임스컴에 참관함.

Meritz Research 2026. 8. 31

가장 큰 변화는 중국 게임사의 존재감 확대였음. 과거 모바일 게임 중심이던 중국 게임사들은 올해 PC·콘솔 신작을 대거 출품하며 주요 전시장 전반으로 영향력을 넓혔음. 수상 부문에서도 모바일에 국한되지 않고 'Most Epic' 부문 수상작을 배출하며 저변 확대를 확인. 기존 라이브서비스 게임 홍보 위주에서 벗어나 다수의 플레이어블 데모를 공개하며 현지 게이머들의 반응을 직접 확인하려는 모습이 두드러졌음.

반면 국내 게임사의 존재감은 제한적이었음. ONL에 영상을 출품한 국내 기업은 크래프톤, 엔씨, 펠어비스였으며, 이 중 크래프톤과 엔씨가 신작 트레일러를 공개. B2C 부스를 통해 플레이 가능한 체험 공간을 마련한 기업은 크래프톤과 넥슨에 그쳤으며, 펠어비스는 삼성전자 체험존 내 시연 형태로 참가했음.

수상 부문에서는 펠어비스의 〈붉은 사막〉이 'Most Epic', 'Best PC Game' 후보에 올랐으나 수상에는 실패. 크래프톤 퍼블리싱작인 피콜로 스튜디오의 〈에이지 트위스터〉 역시 'Most Wholesome' 후보에 이름을 올렸으나 수상하지 못했음.

한편 올해 게임스컴의 AAA 신작 비중은 예년 대비 낮았음. 11월 출시 예정인 〈GTA6〉를 앞두고 주요 서구권 퍼블리셔들이 신규 IP 공개보다는 기존 프랜차이즈의 리마스터, 확장팩 중심의 라인업을 구성한 영향으로 판단됨.

다만 이러한 공백을 중국 게임사들이 적극적으로 활용하며 신작 플레이 데모와 대형 부스를 통해 존재감을 확대하는 모습이 나타났음. 실제 현장 관심 역시 일부 중국 신작을 제외하면 신규 IP보다는 기존 프랜차이즈 IP에 집중되는 경향을 보였음.

국내 출품작 가운데서는 독특한 아트 스타일과 세계관을 앞세운 크래프톤의 〈타래〉가 관람객들의 시각적 관심을 가장 많이 끌었던 것으로 판단됨.

게임스컴 2026은 중국 게임사의 글로벌 PC·콘솔 시장 진출 본격화와 한국 게임사의 상대적으로 제한적인 신작 파이프라인을 동시에 확인한 행사였음. 서구권 퍼블리셔들이 GTA6 출시를 앞두고 보수적인 행보를 보인 가운데, 중국 게임사들이 그 공백을 적극적으로 메우며 글로벌 시장 내 존재감을 확대하고 있다는 점이 확인되었음.

다만 이번 행사를 근거로 한국 게임사의 글로벌 신작 파이프라인 약화를 단정하기는 이르다고 판단함. 업계 전반이 출시를 앞두고 공격적인 마케팅 경쟁을 자제하는 모습을 보인 만큼, 일부 신작 공개 일정이 의도적으로 연기되었을 가능성이 높음. 따라서 연말 주요 게임사들의 2027년 라인업 공개 및 마케팅 재개 여부가 보다 중요한 관전 포인트가 될 전망이다.

표1 국내 게임사들의 게임스컴 2026 ONL 광고 목록

게임명	개발사	퍼블리셔	소요 시간	플랫폼	성격	비고
에이지 트루스터	피콜로 스튜디오	크래프톤	1분	PC, 콘솔	신작	2027년 출시 목표
붉은사막 Enhanced	풀어비스	풀어비스	1분	PC, 콘솔	업데이트	9월 9일까지 전 플랫폼에서 20% 할인 판매
PUBG: 데드넷	PUBG 스튜디오	크래프톤	1분 30초	PC, 콘솔	신작	콘솔 퍼스트 추구
아이온2	엔씨	엔씨	1분 30초	PC	플랫폼/지역 확장	10월 5일 글로벌 동시 출시(스팀/퍼플 PC 전용)
NO LAW	네온 자이언트	크래프톤	1분 30초	PC, 콘솔	신작	2027년 출시 목표, 크래프톤 자회사 개발 형태
프로젝트 제타	너바나나	크래프톤	45초	PC, 콘솔	신작	2023년 퍼블리싱 파트너십 체결
신더시티	빅파이어게임즈	엔씨	1분 30초	PC, 콘솔	신작	엔씨 자회사 개발 형태
타래: 언바운드	바운더리	크래프톤	45초	PC, 콘솔	신작	퍼블리싱 우선협상권 확보
라이크 오어 다이	엔씨	엔씨	1분 30초	PC, 콘솔	신작	구. 프로젝트 본파이어

자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

표2 2024~2026 국적별 게임스컴 수상 작품 수

(구분)	일본	중국	미국	독일	프랑스	스웨덴	덴마크	스페인	폴란드
2024	3	1	-	1	-	1	3	1	1
2025	6	1	1	1	1	2	-	-	-
2026	5	2	1	2	1	1	-	-	-

주1: 글로벌 부문 제외, 개발사 기준 국적 분류(모회사 산하 개발사는 모회사 소재국 기준)

주2: 2024년 퍼블리셔 기준, 일본 게임 6개 작품 수상

자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림1 이클립스 글로우 게임즈의 <별망의 파도>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림2 그라인딩 기어 게임즈의 <패스 오브 엑자일 2>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림3 조커 스튜디오(넷이즈 산하)의 <렘넌트의 바다>



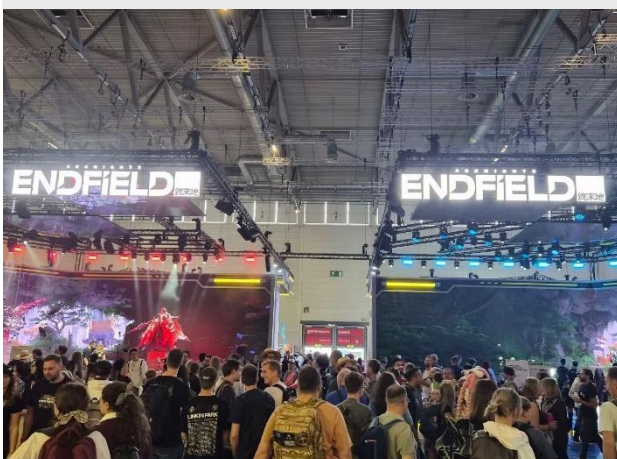
자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림4 엘리멘타·실버 스튜디오의 <실버 팰리스>



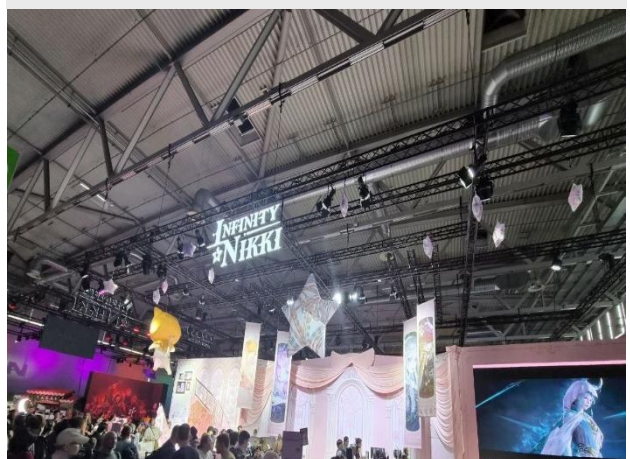
자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림5 하이퍼그리프의 <명일방주: 엔드필드>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림6 인폴드 게임즈의 <인피니티 니키>



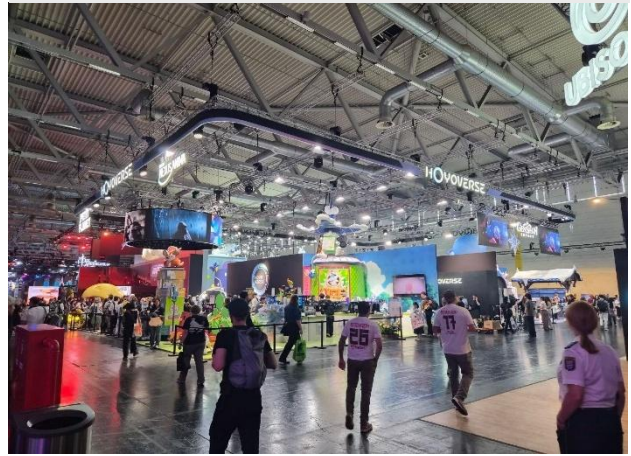
자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림7 텐센트 게임즈의 <아니몰라 누크>



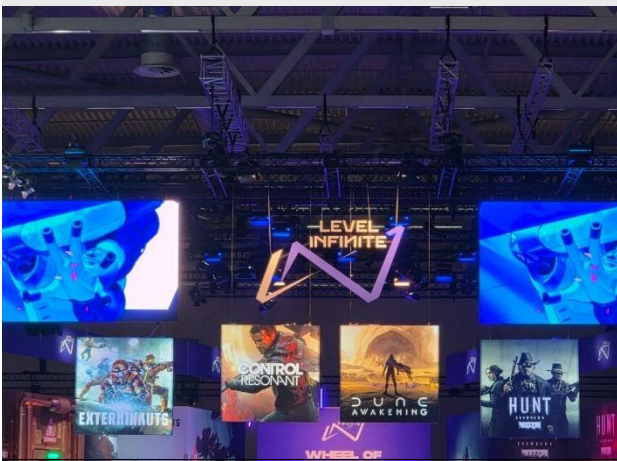
자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림8 호요버스 게임스컴 2026 부스



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림9 레벨 인피니트의 게임스컴 2026 부스



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림10 4A 게임즈의 <Metro 2039>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림11 크래프톤 게임스컴 2026 부스



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림12 크래프톤의 <PUBG: 데드넷>



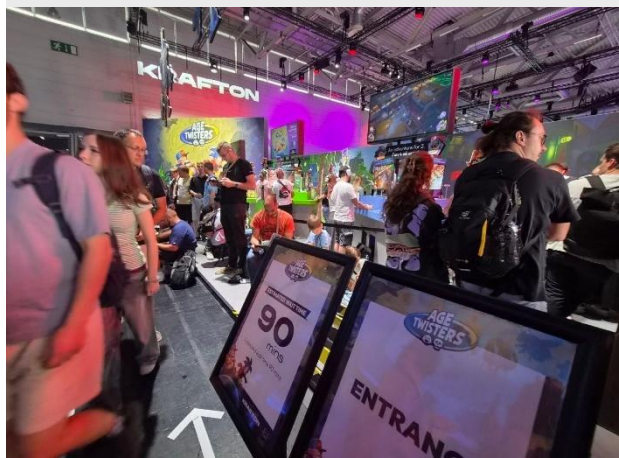
자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림13 크래프톤의 <프로젝트 제타>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림14 크래프톤의 <에이지 트윈스터>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림15 크래프톤의 <타래: 언바운드>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림16 캡콤의 <록맨: 듀얼 오버라이드>



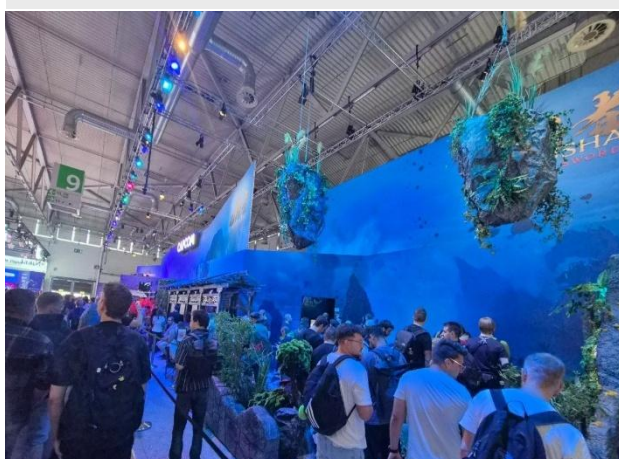
자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림17 캡콤의 <드래곤즈 도그마 2: 다크 어리즌>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림18 캡콤의 <귀무자: 검의 길>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림19 반다이남코의 <더 블러드 오브 돈키코>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림20 벅슨의 <아크 레이드스>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림21 세가의 <에일리언: 아이솔레이션 2>



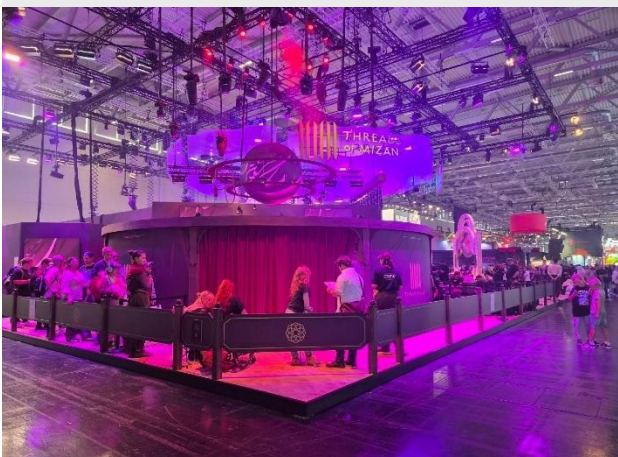
자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림22 CD 프로젝트 레드 <더 위쳐 3: 와일드 헌트 리마스터>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림23 MBC Game Studio의 <1001: 스레드 오브 미잔>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

그림24 퓨즈 게임즈의 <스타워즈: 갤럭시 레이서>



자료: 게임스컴 2026, 메리츠증권 리서치센터

Compliance Notice

본 조사분석자료는 제 3 자에게 사전 제공된 사실이 없습니다. 당사는 자료작성일 현재 본 조사분석자료에 언급된 종목의 지분을 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.

본 자료를 작성한 애널리스트는 자료작성일 현재 추천 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.