

[게임]

도쿄게임쇼 후기와 지스타에 대한 우려

최승호 인터넷·게임 02-709-2658 / csh@ds-sec.co.kr

2025.09.29

세계최고의 게임쇼라 부르기 부족함 없다

‘23년에 이어 2년만에 도쿄게임쇼를 방문했다. 이번 2025도쿄게임쇼는 역대 최대규모로 진행되었다. 역시 전시의 구성 및 완성도에 있어 도쿄게임쇼가 현존 최고의 게임쇼로 생각된다. 물론 독일의 게임스컴이 절대적 규모가 더 크지만 미국/유럽에만 치중되어있으며 장르 편중도 크다. 행사의 규모가 너무 거대해 부스의 집중도도 높지 않은 것이 사실이다.

이번 게임스컴 부스에는 한중일유럽 등 다양한 기업들이 참가했는데, 역시 자국 게임의 인기가 가장 높았다. 코나미/스퀘어엔릭스/세가/소니/캡콤 등 대다수의 일본 대형게임사가 참가한 점이 국내 지스타와 사뭇 달랐다. 일부 부스는 사전 예약제로 진행해 불필요한 줄을 만들지 않는 점도 인상 깊었다.

국내게임사는 부스크기 순으로 펠어비스/넷마블/스마일게이트/컴투스/엔씨소프트/네오위즈/조이시티 등이 참가했다. 국내 지스타 규모를 뛰어넘는 참가규모다. 전반적으로 고루 인기가 있었으나 특히 펠어비스/넷마블 몬길스타다이브의 대기줄이 길었다.

이번 한국기업 중 가장 큰 부스로 참가한 펠어비스의 경우 드디어 붉은사막 3/19 출시를 확정지었다. 게임의 경우 대부분 호평이나 부정적 평가도 일부 존재한다. 호평쪽은 정말 세세한 디테일(부위파괴 등)과 그래픽/자유도를 말하고 있으며, 악평 쪽은 너무 복잡한 조작, 난해함을 주로 말하고 있다.

개인적인 감상으로는 너무 복잡한 조작탓에 대중성을 놓치는게 아닌가하는 불안함이 있었다. 분명 붉은사막은 이제껏 보지 못한 유형의 게임임은 맞다. 정말 거대한 오픈월드, 참신한 상호작용, 일부 디테일함이 돋보인다. 다만 이 것을 풀어가는 방식에 있어서 너무 마니아틱(너무 복잡한 조작,난이도)한 방식을 택했다는 감상도 들었다.

확실한 차별화는 모 아니면 도로 흘러갈 가능성이 높다. 붉은사막의 흥행도 모 아니면 도로 흘러갈 가능성이 높다는 뜻이다. 그러나 몇 가지 문제점을 제외하고도, 광활한 오픈월드의 규모덕에 하단 판매량은 지지될 것으로 예상된다.

엔씨소프트 브레이커스는 게임플레이 자체는 평범했으나 게임의 컨셉이나 BM에 호평을 내릴만 하다. 수렵 액션 서브컬처게임이라는 확고한 포지셔닝을 가지고 있으며, 무기뽑기가 몬스터 파밍으로 대체 돼 BM면에서도 합격점을 줄 수 있을듯 싶다.

넷마블 7대죄오리진은 출품과 동시에 26년 1월 출시를 확정지었다. 현세대 최고의 오픈월드 RPG인 원신/명조/무한대(출시예정)/이환(출시예정)에 맞먹는 퀄리티는 아니었다. 다만 해당게임들은 연간 조단위의 매출이 예상되는 게임들로, 직접적으로 비교할 대상은 아니다. 7대죄 오리진은 스팀/모바일/PS5의 폭넓은 크로스플레이를 지원하고있다. 또한 peer게임 대비 차별점으로 멀티플레이 요소를 강조하고 있다. 이로써 일본을 메인으로 중국/미국까지 일부 타겟할 수 있을 것으로 예상된다. 26년 예상매출 3712억원을 유지한다. 글로벌 PEER 장르 (연간 조단위) 대비 보수적인 추정이다.

몬길스타다이브는 일본에서 무명IP임에도 불구하고 큰 인기를 모았다. 기존cbt 대비 개선된 게임플레이와 스토리가 호평받았다.

특히 모바일 게임 중에서는 돋보이는 수준의 대기줄을 자랑했다. 국내 의존적인 IP이므로 기존 당사 추정은 대부분 국내매출로 구성되어있다. 의외의 글로벌 히트는 서프라이즈로 연결될 것이다.

컴투스 도원암귀는 퀄리티높은 애니메이션 연출이 특징이었다. 텍빌딩 턴제 게임으로 IP의 인기가 있는 일본에서는 의미있는 성과가 기대된다.

글로벌/국내게임사들의 지스타 패싱

도쿄게임쇼가 풍성해질수록 국내 게임쇼인 지스타는 빈곤해지고 있다. 이번 지스타는 과거와 다르게 2전시관→1전시관으로 축소운영되며 글로벌 주요게임사의 참가도 없다. PC/콘솔게임의 인기가낮은 국내게임 환경 상 미국/일본 게임사들의 참가가 저조한 것은 당연하나 모바일 전문 중국게임사들의 참가가 저조한 점은 의아함을 자아냈다. 특히 넷이즈의 무한대나 퍼펙트월드게임즈의 이환은 국내에서 출시전 부터 인기가 높았다는 점을 고려하면 더욱 그렇다. 원신의 개발사인 호요버스와 명조의 개발사인 쿠로게임즈는 지스타에 참가한 바 있으며, 무한대의 개발사인 넷이즈또한 지스타 참가이력이 있기에 의아함은 더 증폭된다.

이는 1) 중국게임사들이 국내게임시장에 대한 관심이 낮아졌거나 2)중국 게임사들이 지스타 마케팅효과에 의구심을 가지고 있는 것으로 읽힌다. 1), 2) 모두 복합적으로 고려되었을 가능성이 높다. 중국게임사들은 이미 단독 전시회 개최, 혹은 AGF 참가 등으로 마케팅 전략을 매스마케팅에서 타겟마케팅으로 노선을 틀고 있다.

사실상 이미 한국게임시장을 이미 잡은 물고기 정도로 판단하고 있을 가능성이 높다. 이미 충분히 많은 팬덤을 확보하고 있어, 대다수를 상대로하는 매스마케팅 전략(지스타 참가)의 필요성 자체가 떨어지고 있는 것이다.

더욱 재미있는 점은 국내게임사들의 패싱도 이어지고 있다는 것이다. 넥슨게임즈(퍼스트 디센던트),컴투스(도원암귀),조이시티(바이오하자드 모바일),펄어비스(붉은사막),스마일게이트(카제나)는 도쿄게임쇼에 참가했지만 지스타는 참가하지 않았다.

국내게임사들의 지스타 패싱은 팍팍해진 국내게임시장 환경을 반영하고 있다.

국내게임사들의 국내게임시장 장악력이 기존대비 떨어지다보니, 이전보다 글로벌을 타겟하는 게임의 출시가 이어지고 있다.

불참한 도원암귀,퍼스트디센던트,바이오하자드 모바일,카제나 모두 국내에서 예상되는 기대매출이 높지 않으며 글로벌 시장을 타겟하는 게임들이다. 예산이 무한정하다면 국내게임쇼도 참가하지 않을 이유가 없지만, 한정된 예산에서 하나만을 고른다면 당연히 도쿄게임쇼를 택할 수 밖에 없는 형국이다.

즉 지스타패싱은 국내게임사의 비용축소+전략 변화(국내의존→글로벌 공략) 두 가지 지점이 맞닿아 나온 결과로 보인다.

이번 지스타에는 메인스폰서 엔씨소프트를 중심으로 크래프톤 넷마블 웹젠 그라비티/구글플레이/배틀스테이트(타르코프)가 참가를 확정지었다. 아이온2를 선보이는 엔씨소프트의 대기열이 가장 길 것으로 예상하며 넷마블/크래프톤도 예년과 같은 수준의 인기를 끌 것으로 보인다. 경쟁이 적은 탓에 상대적으로 규모가 작은 웹젠/그라비티 부스도 어느정도의 인기를 끌 것으로 보인다. 참가기업이 적어진 만큼, 이번 참가기업들은 일종의 반사수혜를 얻게되었다.

물론 지스타의 흥행이 한국게임산업의 흥행과 궤를 같이하는 것은 아니다. 그 보다는 마케팅 전략의 변화(매스마케팅→타겟마케팅)로 읽는 것이 더 적절하다. 그러나 국내게임산업 침체와 주요 신작의 부재 등이 맞닿아 초래한 일인 것도 부정할 수 없는 사실이다.

결국 국내 대형게임사인 크래프톤,넷마블,엔씨소프트,펄어비스의 분발이 필요한 시점이다. 모두 국내/글로벌 모두 타겟하는 대형신작을 준비하고 있다. 게임사는 게임으로 정의되고 증명된다. 유의미한 히트 만이 침체된 국내게임산업의 분위기를 되돌릴 수 있을 것이다.

그림1 도쿄게임쇼 1



자료: DS투자증권 리서치센터

그림2 도쿄게임쇼 2



자료: DS투자증권 리서치센터

그림3 도쿄게임쇼 3



자료: DS투자증권 리서치센터

그림4 도쿄게임쇼 4



자료: DS투자증권 리서치센터

그림5 도쿄게임쇼 5



자료: DS투자증권 리서치센터

그림6 도쿄게임쇼 6



자료: DS투자증권 리서치센터

Compliance Notice

본 자료에 기재된 내용들은 작성자 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며 외부의 부당한 압력이나 간섭 없이 작성되었음을 확인합니다.

본 자료는 고객의 증권투자를 돕기 위한 정보제공을 목적으로 제작되었습니다. 본 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터가 신뢰할 만한 자료 및 정보를 바탕으로 작성한 것이나, 당사가 그 정확성이나 완전성을 보장할 수 없으므로 참고자료로만 활용하시기 바라며 유가증권 투자 시 투자자 자신의 판단과 책임하에 최종결정을 하시기 바랍니다. 따라서 본 자료는 어떠한 경우에도 고객의 증권투자 결과에 대한 법적 책임소재의 증빙자료로 사용될 수 없습니다.

본 자료는 당사의 저작물로서 모든 저작권은 당사에게 있으며 어떠한 경우에도 당사의 동의 없이 복제, 배포, 전송, 변형될 수 없습니다.

- 동 자료는 제공시점 현재 기관투자가 또는 제3자에게 사전 제공한 사실이 없습니다.
 - 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재당사에서 1% 이상 보유하고 있지 않습니다.
 - 동 자료의 추천종목은 전일 기준 현재 당사의 조사분석 담당자 및 그 배우자 등 관련자가 보유하고 있지 않습니다.
 - 동 자료의 추천종목에 해당하는 회사는 당사와 계열회사 관계에 있지 않습니다.
-