



삼일회계법인

# G-STAR 2025 : Insight

확장과 혁신, 게임의 새로운 판을 열다



# Contacts

삼일회계법인 게임 전문화센터의 전문가들은  
오늘도 최고의 서비스로 고객 기업의 성장을  
돕기 위해 노력하고 있습니다.



## Leader

### 이재혁 Partner

02-709-8882

jae-hyuk.lee@pwc.com

## Assurance

### 정원석 Partner

02-709-8730

won-suk.jung@pwc.com

### 박준영 Partner

02-3781-1689

joon-young.park@pwc.com

### 김창규 Partner

02-709-8079

chang-kyu.x.kim@pwc.com

## Tax

### 나현수 Partner

02-709-7042

hyun-soo.na@pwc.com

### 장은종 Partner

02-3781-3229

eun-jong.chang@pwc.com

### 장용석 Partner

02-3781-0137

yong-suk.chang@pwc.com

## Deal, AX Node, Consulting

### 채호형 Partner (Deal)

02-709-8080

hohyung.chae@pwc.com

### 이승욱 Partner (AX Node)

02-709-7012

seung-wook.lee@pwc.com

### 성윤호 Partner (Consulting)

02-3781-9879

yun-ho.sung@pwc.com

# Agenda

1.	G-STAR 2025 행사 개요	04
2.	G-STAR 2025 Key Topic	10
3	G-STAR 2025 주요 기업 News	16
4.	G-STAR 2025 삼일회계법인 BTB관	23
5.	G-STAR 2025 Summary	27

1

# G-STAR 2025 행사 개요



# G-STAR 2025 행사 개요

국내 최대의 국제게임전시회 G-STAR는 올해로 21주년을 맞이하였으며, 이번에는 엔씨소프트가 메인 스폰서로 참여하였으며, B2C 관은 제1 전시장과 제2 전시장 1층에서 총 2,106 부스, B2B관은 제2 전시장 3층에서 총 904부스로서 전체 3,010 부스의 규모로 개최되었습니다.

EXPAND YOUR HORIZONS



기간	[BTC] 2025-11-13 (목) ~ 2025-11-16 (일) [BTB] 2025-11-13 (목) ~ 2025-11-15 (토)
장소	[오프라인] 부산 벡스코 [온라인] G-STARTV
주최	한국게임산업협회
주관	G-STAR조직위원회 부산정보산업진흥원
후원	문화체육관광부
슬로건	Expand Your Horizons
프로그램	대한민국 게임대상, 국제 게임 컨퍼런스 (G-CON), G-STAR 인디소케이스 2.0: 갤러시, G-STAR 2025 게임 코스프레어워즈/G-STAR 네트워크파티 등 다양한 프로그램 개최

# 주요 참가업체

## BTC관 주요 참가업체

엔씨소프트, 크래프톤, 넷마블, 그라비티, 웹젠, 구글플레이, 위메이드커넥트, 블리자드, 반다이남코, 유니티, 세가 등

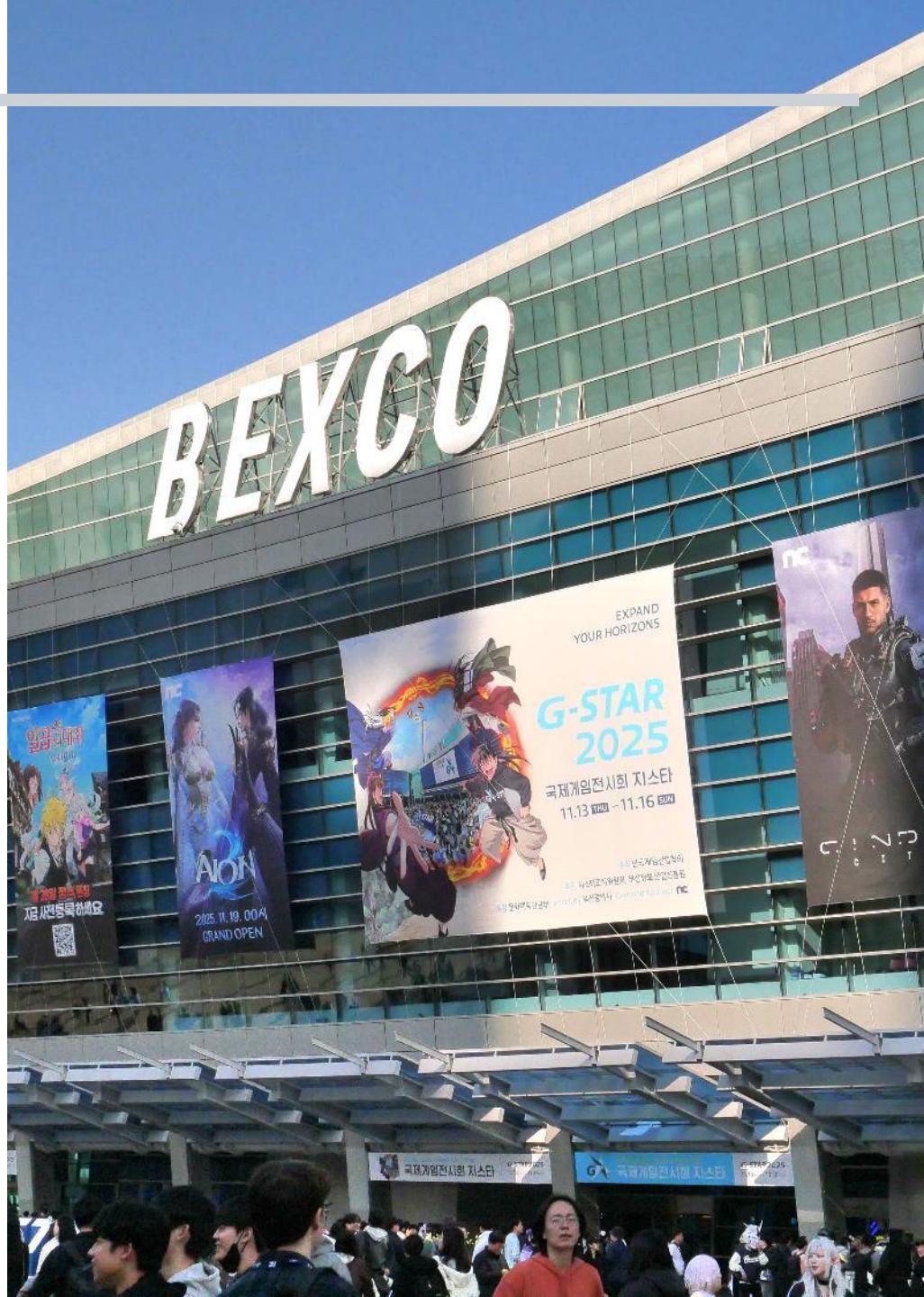
메인스폰서를 맡은 엔씨소프트는 단독 최대 규모인 300부스의 전시장을 차려 '아이온2', '신더시티' 등의 시연작을 선보였습니다. 또한 크래프톤의 '팰월드 모바일', 넷마블의 '일곱 개의 대죄: 오리진', 그라비티의 '라그나로크 3', 웹젠의 '게이트 오브 게이츠' 등 기대를 한 몸에 받고 있는 대형 기대작들이 대중 앞에 공개되었습니다.

## BTB관 주요 참가업체

NC AI, 스마일게이트, 삼성전자, 넥서스, 그라비티, 네이버 클라우드, 하이브랩, Xsolla, 네오리진, 큐로드, 인플링커, 삼일회계법인 등

올해 지스타 2025 B2B관은 퍼블리셔 중심의 전통적 상담 공간에서 벗어나, AI 클라우드 기반 게임 개발 도구 경쟁의 장으로 변모했습니다.

엔씨소프트의 계열사 NCAI, 네이버 클라우드 등 국내의 굵직한 플랫폼 기업이 개발 효율화 관련 서비스를 적극적으로 선보였고, 스마일게이트와 삼성전자 등은 기업 고객 전용 네트워킹 라운지를 운영하였습니다. 또한 엔씨소프트는 게임 스타트업을 위한 부스를 마련해 참여 기업들은 해당 부스에서 비즈니스 미팅과 투자 제안의 기회를 가졌습니다.



# 대한민국 게임대상

넥슨의 '마비노기 모바일'과 '퍼스트 버서커: 카잔'이 각각 대상과 최우수상을 수상하며, 넥슨이 대통령상을 포함해 총 6관왕을 차지했습니다.

수상 부문	플랫폼	게임명	개발사	특징
대상 기술창작상(기획/시나리오) 기술창작상(사운드)	모바일	마비노기 모바일	넥슨 (데브캣)	<ul style="list-style-type: none"><li>출시 약 7개월 만에 누적 다운로드 364만건, 누적 매출 3,000억 기록</li><li>넥슨의 대표작 '마비노기'를 기반으로, 원작의 감성과 생활형 콘텐츠를 계승하면서 모바일 환경에 맞게 재해석</li></ul>
최우수상 기술창작상(그래픽) 인기성우상	PC/콘솔	퍼스트 버서커: 카잔	넥슨 (네오플)	<ul style="list-style-type: none"><li>던전앤파이터 세계관을 기반으로 한 하드코어 액션 역할수행게임 (RPG)</li><li>출시 초반 글로벌 플랫폼 '스팀'에서 95% 이상의 '압도적으로 긍정적' 평가를 받으며 글로벌 이용자들을 효과적으로 공략</li><li>올해 신설된 인기 성우상 부문의 첫 수상작</li></ul>
우수상	모바일/PC	세븐나이츠 리버스	넷마블넥서스	<ul style="list-style-type: none"><li>전세계 누적 7,000만 다운로드 돌파한 인기 지식재산(IP) '세븐나이츠' 정통 후속작</li><li>인기게임상도 함께 수상</li></ul>
	PC/콘솔	P의 거짓 서곡	네오위즈 라운드8 스튜디오	<ul style="list-style-type: none"><li>출시 이후 메타크리틱과 오픈크리틱에서 85점 획득</li><li>오픈 크리틱 '평론가 추천도'는 100%를 달성해 본편을 뛰어넘는 압도적 작품성 입증</li></ul>
	모바일/PC	RF 온라인 넥스트	넷마블엔투	<ul style="list-style-type: none"><li>20여년 전 54개국 2,000만명 이상이 즐겼던 원작 'RF 온라인' 정통성 계승</li><li>언리얼엔진5로 새롭게 재탄생하며 세대교체에 성공했다는 평가</li></ul>

# 국제 게임 컨퍼런스 (G-CON 2025)

2025년 G-CON은 게임 산업의 주요 화두인 '내러티브(Narrative)'를 메인 테마로 하여 40여명의 연사들이 참여하였습니다.



Source: 언론보도 종합

## 국제 게임 컨퍼런스 (G-CON 2025)

최고의 라인업으로 주목을 받았던 작년에 이어, 올해에도 역대급 라인업을 선보였습니다. 올해 G-CON은 게임 서사를 중심으로 한 내러티브형 컨퍼런스로서, 영화음악 아트 등 다양한 콘텐츠와의 교차를 다뤘습니다. 게임 뿐 아니라 영화, 웹툰, 애니메이션 등 다양한 콘텐츠가 교차하는 플랫폼으로 확장되어 다양한 창작 분야의 대담과 토론이 진행된 것이 특징입니다.

연사로는 '발더스 게이트 3'의 시네마틱 디렉터 제이슨 라티노, '언チャ티드 4' 아트 디렉터 테이트 모세시안, 호리이유지, 조쉬 소이어, 요코 타로 등이 참여해 감정 연출, 세계관, 철학적 구조 등 게임 서사의 진화를 논의했습니다. 또한 음악감독 김태성은 음악이 서사와 감정 설계에 미치는 영향에 대해, 영화감독 변성현은 블랙코미디를 통한 사회적 메시지와 IP 확장 가능성을 제시했습니다. 웹툰·만화 작가들도 장르 간 상호작용과 미래 확장성에 대한 인사이트를 공유했습니다.

이번 G-CON은 한국 게임 산업의 IP 비즈니스 변화와 맞닿아 있습니다. 웹툰·소설 기반 게임의 흥행으로 콘텐츠 경계가 허물어지고 있으며, 넷마블의 '나 혼자만 레벨업: 카르마'는 원작 세계관을 확장해 새로운 서사를 창출한 대표 사례로 주목받고 있습니다. 즉, IP 확장은 단순 재현을 넘어 창조 단계로 진화하고 있습니다.

G-STAR는 G-CON을 핵심 콘텐츠로 육성해 글로벌 창작자 협업과 B2C-B2B 연결을 강화할 계획이라고 밝혔습니다.

# 부대행사

4일간 진행된 2025년 G-STAR에서는 지스타 인디쇼케이스 2.0 Galaxy, 게임 코스프레 어워즈 등 다양한 부대행사도 진행되었습니다.



Source: G-STAR TV

## 인디 쇼케이스

인디게임 쇼케이스는 '인디 쇼케이스 2.0: 갤럭시'로 지난 해보다 더욱 확대되어 진행되었습니다. 수많은 인디게임 개발사가 참여하여 게임 시연과 굿즈 제공, 추첨 이벤트 등 다양한 콘텐츠를 선보였습니다.

또한 작년에 이어 올해에도 스팀덱이 글로벌 협력 업체로 참여하여 인디 부스에서 편하게 게임을 즐길 수 있도록 기기와 공간을 제공하였습니다.

행사는 온라인을 통해서도 생중계되었으며, 특히 무대에서 각 인디 업체의 개발자가 직접 무대에서 게임을 시연하고, 게이머와 질의응답을 하는 모습이 눈길을 끌었습니다.

## 게임 코스프레 어워즈

올해도 코스어를 대상으로 한 게임 코스프레 어워즈를 개최하여 화제를 모았습니다.

올해로 8회를 맞은 코스프레 어워즈에는 지난 해 '로스트아크'의 '쿠크세이튼'을 분분하며 우승을 차지한 코스어 '호나'가 특별심사위원으로 참여하였습니다. 이번 어워즈에서는 파이널판타지14의 '하니B리블리' 및 '바이퍼'를 분한 코스어 팀 '말벌통신'이 우승하며 상금 200만 원을 차지하였습니다.

# G-STAR 2025 Key Topic



# G-STAR 2025의 Key Topic

올해 21주년을 맞은 G-STAR는 3,010부스 규모로, 역대 최대였던 전년 대비 다소 조정된 규모로 개최되었습니다.

이번 G-STAR 2025를 참관한 결과, 주목하여야 할 주요 방향성은 크게 다음의 4가지와 같습니다.

1 글로벌 게임축제로의 도약

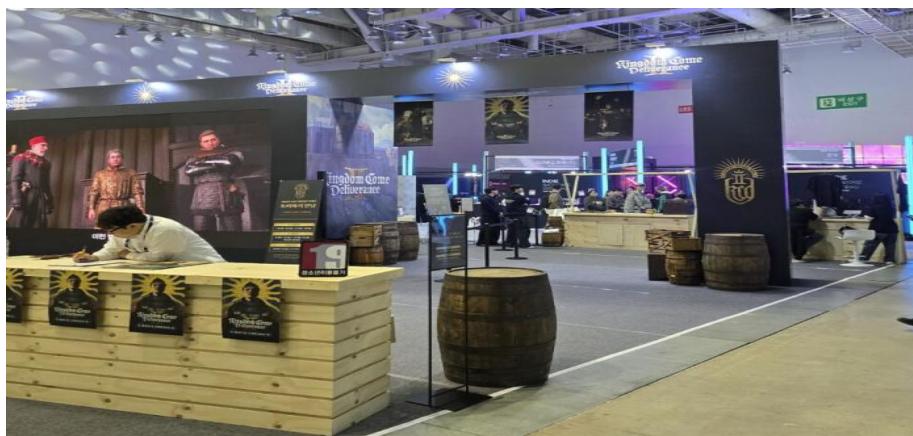
2 인디 & 서브컬쳐 게임의 부상

3 멀티플랫폼 전략으로 게임 생태계 새 전환 모색

4 흥행력 검증된 기존 대형 IP의 변주

# 글로벌 게임축제로의 도약

"Expand Your Horizons"라는 슬로건에 걸맞게, G-STAR는 이제 '국내 최대 게임 전시회'라는 수식어를 넘어, 진정한 글로벌 게임 전시회로의 도약을 목표로 하고 있습니다. 이러한 방향성에 발맞춰, 올해는 다양한 해외 게임사 및 플랫폼 기업들이 참가하였으며, 참가국 수도 전년 대비 증가해 역대 최대 규모를 기록했습니다. 다만, 대형 해외 게임사의 참여율은 앞으로 G-STAR가 나가고자 하는 글로벌 게임축제에 대한 숙제를 남겼다고 평가됩니다.



## 역대급 글로벌 라인업과 체험형 이벤트로 관람객 사로잡다

올해 초 '킹덤 컴: 딜리버런스 2'를 공개하며 유력한 '올해의 게임(GOTY)' 후보로 주목받고 있는 체코의 게임 개발사 워호스 스튜디오가 B2C 부스에 참여했습니다. 현장에서 '킹덤 컴: 딜리버런스' 시리즈의 대표 얼굴로 활동 중인 글로벌 PR 매니저 토비 스톨스-즈빌린크와 직접 소통할 수 있는 시간을 마련했으며, 중세 무기 전시와 중세 무술 시연을 통해 관람객들에게 색다른 체험을 선사했습니다.

또한, 페르소나 시리즈와 메타포 리판타지오 등으로 유명한 아틀라스는 작품의 세계관을 구현한 공간을 부스 내에 마련하고 다양한 이벤트를 진행했습니다. 반다이남코는 인기 게임 '에이스 컴뱃'의 30주년을 기념해 대규모 특별행사를 개최했으며, 최근 큰 인기를 얻고 있는 'SD 건담지 제네레이션 이터널'의 단독 부스도 선보였습니다.

## 화려한 G-CON 글로벌 역사들

전 세계 게임 시장을 선도하는 유명 개발자들이 G-CON 역사로 참여해 자신들의 내러티브 경험과 창작 철학을 공유했습니다.

특히 '드래곤 퀘스트' 시리즈로 일본식 JRPG 장르를 세계적 문화 현상으로 끌어올린 일본 RPG의 거장 호리이 유지는 스토리텔링과 캐릭터 제작의 기원과 진화를 직접 소개하였습니다. 그 외 '클레르옵스퀴르: 33원정대'의 제니퍼스 베드버그-옌, '디스코 엘리시움'의 크리에이티브 디렉터 로버트 쿠르비츠 등 유수의 연사가 참여하여 역대 가장 높은 밀도와 깊이의 창작 철학을 선보이는 시간을 가졌습니다.

# 인디 & 서브컬처 게임의 부상

G-STAR 2025에서는 인디게임과 서브컬처 게임이 많은 관람객의 눈길을 사로잡으며 축제를 이끌어가는 새로운 핵심 콘텐츠로 부각되었습니다.

지난 G-STAR에서 처음 개최된 인디게임 쇼케이스는 작년보다 더욱 확대되어, 개별적으로 참여한 인디 게임사를 포함하면 제2전시장의 대부분을 차지할 정도로 인디 게임의 비중이 높아졌습니다. 또한 엔씨소프트, 넷마블, 웹젠, 위메이드커넥트 등 다양한 주요 게임사에서 서브컬처 신작을 출품하여 서브컬처 게임의 인기를 실감할 수 있었습니다.



## 역대 최대 규모의 인디게임 부스

G-STAR 2025의 인디게임 쇼케이스는 400부스로 역대 최대 규모로 개최되었으며, 20개국 80여 개 개발사가 참가해 풍성한 글로벌 인디 생태계를 보여주었습니다. 유니티와 스팀덱, 디스크로드 등 글로벌 파트너도 협력사로서 참가하여 다양한 국가의 인디 개발자들이 창의적인 작품을 선보일 수 있도록 지원하였습니다.

대표적으로 네오위즈의 '산나비: 귀신 씹인 날', 스튜디오 BBB의 '모노웨이브', 브릿지뮤직의 '도도리' 등이 관람객의 주목을 받았고, 해외 인기작으로는 '챈트 오브 세나르(Chants of Sennaar)'와 '코어키퍼(Core Keeper)' 등도 소개되어 풍성한 볼거리를 제공했습니다.

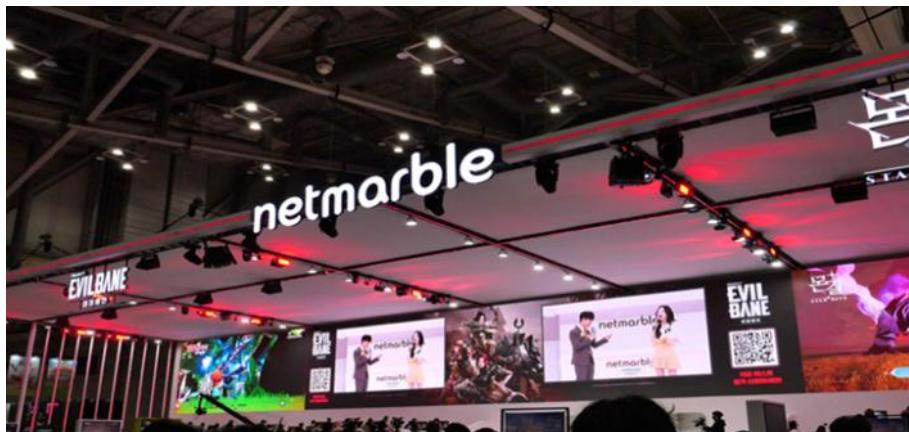
## 주요 게임사의 서브컬처 신작 공개

G-STAR 2025에서는 넷마블, 엔씨소프트, 웹젠, 위메이드커넥트 등 주요 게임사가 서브컬처 게임을 선보이며 관람객들의 큰 관심을 받았습니다.

넷마블은 신작 '몬길: STAR DIVE'를 출품하며 한국적 요소가 담긴 지역과 캐릭터를 공개해 팬들의 호응을 얻었습니다. 엔씨소프트는 애니메이션 감성의 서브컬처 RPG '리밋 제로 브레이커스'를 선보여 독특한 세계관과 캐릭터로 눈길을 끌었습니다. 웹젠은 일본풍 전략 RPG 'Gate of Gates'를, 위메이드커넥트는 미래 디스토피아 배경의 수집형 RPG 'N.O.A.H.'를 각각 공개하였습니다. 특히 각 사는 출품한 게임과 관련된 코스어 이벤트도 함께 구성하여, 긴 대기줄과 뜨거운 반응을 이끌어 서브컬처 게임의 인기를 다시 한 번 확인할 수 있었습니다.

# 멀티플랫폼 전략으로 게임 생태계 새 전환 모색

엔씨·넷마블·크래프톤 등 주요 참가사는 모바일·PC·콘솔을 아우르는 멀티플랫폼 타이틀을 전면에 내세워 '플랫폼 다각화' 전략을 부각시켰습니다. 이는 전시장의 체험존 구성과 시연 기기 선택에도 그대로 반영되어 방문객이 다양한 플랫폼 환경에서 게임을 직접 확인할 수 있게 구성되었습니다.



## 주요 참가사들의 멀티플랫폼 중심 신작 라인업

지스타 2025에서 엔씨·넷마블 등 주요 참가사는 모바일·PC·콘솔을 아우르는 멀티플랫폼 타이틀을 전면에 내세워 '플랫폼 다각화' 전략을 부각시켰습니다. 엔씨소프트는 '아이온2' 등 PC·모바일을 아우르는 신작 포트폴리오를 전시하며 멀티플랫폼 역량을 강조했습니다. 넷마블은 이블베인 등 콘솔·PC 타이틀의 첫 시연을 통해 모바일 편중 이미지를 탈피하려는 의지를 드러냈습니다. 이러한 멀티플랫폼은 수익 다각화와 글로벌 시장 대응력 강화를 위한 필수 전략이며, 향후 플랫폼별 UX와 성능 검증이 핵심 경쟁 요소가 될 것으로 보입니다.

## 전시 구성·시연환경에서 직접 확인된 멀티플랫폼 전환

전시 현장에서는 참가사들이 PC·모바일·콘솔을 혼합한 시연 환경을 구성하여 멀티플랫폼 전략을 직접 체감할 수 있도록 설계했습니다. 엔씨소프트는 신작 '아이온2'를 PC와 모바일 양쪽에서 체험할 수 있는 시연 부스를 마련했고, 넷마블은 '프로젝트 이블베인'을 PC, 콘솔, UMPC 등 145대 시연 기기를 통해 다양한 플랫폼에서 체험 가능하도록 배치했습니다. 이러한 구성은 방문객이 동일 타이틀을 다양한 디바이스에서 직접 경험할 수 있도록 한 전략적 설계였습니다.

# 홍행력 검증된 기존 대형 IP의 변주

넷마블이 출품한 4종의 작품 '나 혼자만 레벨업: KARMA', '일곱개의 대죄: 오리진', '프로젝트 이블베인', '몬길: STAR DIVE' 모두 기존 IP를 기반으로 한 작품입니다. 엔씨소프트의 아이온2 역시 2008년 출시되어 큰 성공을 거둔 아이온 IP를 재가공한 것으로, 기존 유저의 향수를 자극하는 동시에 신규 유저 유입을 노리고 있습니다.



## 넷마블- 기존 인기 IP로 멀티버스 확장 전략 가속화

넷마블은 이번 지스타를 통해 지식재산권(IP)을 중심으로 한 확장 전략을 명확히 드러냈습니다. 특히 올해 출품작 대부분이 IP 기반이거나 세계관 확장 구조에 맞춰 개발되고 있다는 점에서 이를 확인할 수 있습니다.

더 나아가, 넷마블은 기존 IP를 단순히 재활용하는 수준을 넘어 멀티버스 전략을 적극 추진하고 있습니다. 넷마블몬스터는 자사 대표작 레이븐의 세계관을 PC·콘솔 협동 액션 장르로 확장한 이블베인을 공개하며, 레이븐을 넷마블의 핵심 세계관으로 키우고 마블처럼 IP 확장을 지속하겠다는 계획을 설명하였습니다.

## 엔씨소프트- 검증된 대형 IP의 귀환, 아이온2로 이어지는 성공신화

이번 지스타에서 공개한 아이온2는 기존 엔씨소프트의 대표작 아이온의 후속작으로, 아이온은 2008년 출시 이후 국내 MMORPG 시장을 장악하며 160주 연속 PC방 점유율 1위를 기록한 대작입니다. 아이온2는 단순한 계승이 아닌 언리얼 엔진5 기반으로 비행 전투와 대규모 필드 전투를 재해석한 차세대 MMORPG로, 모바일과 PC의 경계를 허문 완성형 게임으로 평가받고 있습니다. 그리고 한국과 대만을 시작으로 북미·유럽까지 단계적 글로벌 론칭을 계획하며 IP 확장을 시도하고 있습니다.

한편, 엔씨소프트는 지스타에서 소니의 호라이즌 IP를 활용한 신작을 깜짝 공개하며 글로벌 인기 IP를 자사 기술과 결합해 새로운 성장동력을 확보하는 전략을 강화하고 있습니다.

3

# G-STAR 2025 주요 기업 News

# BTC관 전시

올해 BTC관은 벡스코 제1전시관 및 제2전시관 1층에서 총 2,106개의 부스로 운영되었습니다.

엔씨소프트가 최초로 G-STAR의 메인 스폰서로 참가하여 가장 큰 규모의 부스에서 다양한 체험형 컨텐츠를 선보였습니다.

또한 넷마블, 웹젠, 크래프톤, 구글플레이, 그라비티, 위메이드커넥트 등 많은 업체가 BTC관에 참여하였습니다.

연도	메인 스폰서
2025년	엔씨소프트
2024년	넥슨
2023년	위메이드
2022년	위메이드
2021년	카카오게임즈
2020년	위메이드
2019년	슈퍼셀
2018년	에픽게임즈



Source: 언론보도 종합, G-STAR

Source: G-STAR

메인 스폰서인 엔씨소프트는 가장 주목받는 기대작인 '아이온2'를 비롯하여 '신데시티' 등 총 5개의 게임을 지스타에서 선보였습니다.

또한 넷마블의 '일곱 개의 대죄: 오리진', 웹젠의 '게이트 오브 게이츠', 크래프톤의 '팰월드 모바일', 그라비티의 '라그나로크 3', 위메이드커넥트의 노아(N.O.A.H) 등 다양한 게임이 공개되었습니다.

# 엔씨소프트: 메인 스폰서로서 ‘아이온 2’, ‘신더시티’ 등 신작 5종 공개

엔씨소프트는 G-STAR에서 처음으로 메인 스폰서를 맡으며 B2C관에 독점 300부스 규모의 대형 전시관을 마련했습니다. 특히, 대표작 ‘아이온 2’ 부스에서 이색적인 파노라마형 디스플레이를 활용해 축제 분위기를 한껏 살렸습니다.



## 300부스 규모 전시관을 통한 메인 스폰서 존재감 과시

엔씨소프트는 이번 G-STAR에 메인 스폰서로 참여하면서 300부스 규모의 전용 전시 공간을 공개했습니다. 이 규모는 단일 기업이 운영하는 최대 규모의 부스로 단연 최고의 이목을 끌었습니다.

엔씨소프트는 전시관을 단순한 신작 시연장이 아닌 체험과 스토리텔링의 장으로 설계해, 방문객들에게 차별화된 경험을 제공했습니다. 특히 파노라마형 디스플레이에 게임 세계를 담아내며 이번 G-STAR의 축제 분위기를 한껏 살렸습니다.

## 핵심 IP와 신작 라인업으로 미래 성장 포트폴리오 제시

엔씨소프트는 단순한 신작 공개를 넘어, 핵심 IP의 진화와 장르 확장을 통해 미래 성장 전략을 명확히 보여줬습니다. 부스에서 가장 큰 주목을 받은 작품은 ‘아이온 2’, ‘신더시티’, 그리고 깜짝 발표된 ‘호라이즌 스틸 프론티어스’입니다.

‘아이온 2’는 원작 ‘아이온’을 재탄생 시킨 MMORPG로, 시연 대기만 4시간이 걸릴 정도로 이번 G-STAR 최고의 흥행작에 등극했습니다.

‘신더시티’는 미래 서울을 배경으로 AAA급 내러티브를 제공하는 오픈월드 택티컬 슈터로, 시연 부스에서는 택티컬 기어와 무기를 활용하여 다양한 적에 맞서 전략적인 전투를 체험할 수 있었습니다.

# 넷마블 : ‘프로젝트 이블베인’, ‘일곱 개의 대죄:Origin’ 공개

넷마블은 이번 지스타 2025에서 145대 시연 디바이스로 112부스를 꾸렸으며, ‘프로젝트 이블베인’, ‘일곱 개의 대죄:Origin’ 등 출품작 시연대 사이에서 코스프레 무대 이벤트, 인플루언서 무대 이벤트 등을 진행하여 즐거움을 더했습니다.



## ‘프로젝트 이블베인’ 포함 신작 4종 공개

‘프로젝트 이블베인’은 넷마블몬스터에서 개발중인 3인칭 협동 액션 콘솔/PC 게임입니다. 이번 G-STAR에서 체험 시연대가 마련되었고, 4종의 캐릭터를 통해 특별 제작된 지스타 전용 미션을 체험할 수 있었습니다.

‘일곱 개의 대죄:Origin’은 인기 만화 일곱 개의 대죄 IP를 기반으로 한 오픈월드 액션 RPG로, 내년 1월 출시를 앞두고 공개되었습니다. 이번 G-STAR에서는 인플루언서와 함께한 무대 이벤트로 관람객들의 뜨거운 관심을 받았습니다.

## 야외 부스에서 신작 MMORPG ‘SOL: enchant’ 세계관 공개

게임 시연은 없었지만 넷마블은 지스타 2025 야외 부스를 통해 신작 MMORPG ‘SOL: enchant’를 선보였습니다. 대형 스크린 미디어 아트를 활용해 압도적인 스케일의 세계관과 핵심 콘텐츠인 ‘신권(神權)’을 간접 체험할 수 있는 공간을 마련했습니다. ‘SOL: enchant’는 ‘리니지M’ 개발진이 주축인 알트나인이 개발 중인 작품으로, 2026년 출시를 목표로 하고 있습니다.

# 크래프톤: '팰월드 모바일' 공개

크래프톤은 '팰월드 모바일'을 중심으로 부스를 꾸려 관람객들의 뜨거운 관심을 받았으며, '배틀그라운드' IP를 활용한 체험형 휴게공간 역시 많은 호응을 이끌어냈습니다.



## 귀여운 캐릭터, 간단한 조작의 '팰월드' 중심의 부스 운영

크래프톤은 이번 지스타 2025에서 팰월드 모바일을 중심으로 한 체험 부스를 운영하며 큰 관심을 끌었습니다. 팰월드 모바일은 일본 포켓페어의 글로벌 흥행작 '팰월드' IP를 기반으로 한 모바일 신작으로, 사실적인 그래픽과 자유도 높은 플레이를 통해 다양한 생태계에서 생존과 모험을 즐길 수 있는 게임입니다.

현장에서는 평균 2-3시간 이상 대기해야 할 정도로 체험 열기가 뜨거웠습니다. 팰월드 모바일은 내년 하반기 글로벌 론칭을 목표로 준비 중이며, 모바일과 PC 크로스플레이를 지원할 예정입니다.

## 기존 유명 '배틀그라운드' IP 활용한 체험형 휴게공간 운영

'배틀그라운드' IP를 활용한 체험형 휴게공간 '카페 펍지'는 관람객들의 필수 방문 코스로 자리 잡았습니다. 올드페리오네트와 협업한 한정 메뉴와 세계관을 테마로 한 미니게임, 체험 이벤트가 큰 인기를 끌었습니다. 스템프 랠리 미션을 완료한 관람객에게는 우산, 쿠션, 글라스컵 등 한정판 굿즈가 증정되었습니다.

부스 무대에서는 '팰월드 모바일 퀴즈쇼', '팰 퍼레이드', '포토 세션' 등 참여형 프로그램이 진행되었습니다. 특히 퍼레이드는 높은 호응을 얻었고 포토 세션에는 긴 줄이 이어졌습니다.

# 웹젠: 신작 '게이트 오브 게이츠' 공개

웹젠은 100부스 규모로 행사에 참여하여 전략 디펜스 게임 '게이트 오브 게이츠'를 최초로 공개하고 게임 시연을 진행하였습니다.



## 큰 호응 얻은 게이트오브게이츠 시연 부스

게이트오브게이츠(GOG) 구역에는 50여 개의 시연 부스가 마련되어 유저들이 초반 스토리와 전략성을 체험할 수 있는 지스타 전용 빌드가 공개되었습니다. 내부 무대에서는 코스프레이 이벤트와 스템프 미션, 캡슐 뽑기, 럭키 드로우 등 다양한 현장 이벤트가 진행되었습니다. 11월 15일 오후에는 개발자 토크 쇼를 통해 게임의 방향성과 핵심 스토리가 소개되었으며, 코스프레 행사와 모델 사인회도 이어져 관람객들의 높은 관심을 받았습니다.

## 뮤 IP 신작 '프로젝트 G' 티저 영상 최초 공개

웹젠 부스의 또 다른 중심은 뮤 IP 신작 '프로젝트 G'였습니다. 웹젠은 지스타 개막과 동시에 부스 상단 대형 스크린을 통해 약 1분 분량의 시네마틱 티저 영상을 최초로 공개했습니다. 영상은 마신 세크네움 봉인을 둘러싼 무 특유의 어두운 세계관과 악마화된 쿤둔의 서사를 담아내 관람객들의 시선을 사로잡았습니다. '프로젝트 G'는 웹젠 레드 스타가 개발 중인 액션 MMORPG로, 서구권을 포함한 글로벌 시장 공략을 목표로 하고 있습니다. 부스에는 영상 속 무기를 실물 크기로 재현한 대형 검 조형물이 설치되어 포토존 역할을 했습니다.

# 그라비티 : ‘라그나로크’ IP 포함 18 종의 게임 출품

올해 그라비티는 70부스 규모로 참가하여 18 종의 다양한 게임을 선보였으며, 여러 신작의 시연 및 현장 이벤트로 관람객들의 뜨거운 관심을 받았습니다.



## 18종의 다양한 게임 출품

그라비티는 모바일 6종, PC/콘솔 12종 등 총 18종의 게임을 시연할 수 있도록 준비하였으며, 3면 오픈형 부스 구조와 메인 포스터 전시를 통해 부스 접근성과 시인성을 강화하였습니다.

라그나로크 온라인 프로젝트 1.5(가칭)를 이번 지스타에서 최초로 공개하였으며 작년에 공개된 ‘라그나로크3’, ‘라그나로크 어비스’ 등 핵심 IP 신작을 함께 선보였습니다.



## 다양한 부스 내 현장 이벤트

두 개 이상의 게임을 시연한 관람객에게는 쿠션과 가방, 티셔츠 등의 경품을 증정하였으며, 특히 유튜브 구독 등 간단한 미션을 클리어하면 추첨을 통해 게이밍 키보드 등 다양한 경품을 제공하였습니다.

라그나로크 IP 등을 활용한 다양한 굿즈도 준비되었으며, 일정 금액 이상 구매 시 추가 경품을 증정하여 많은 관람객이 다양한 굿즈를 구매하였습니다.

# 4

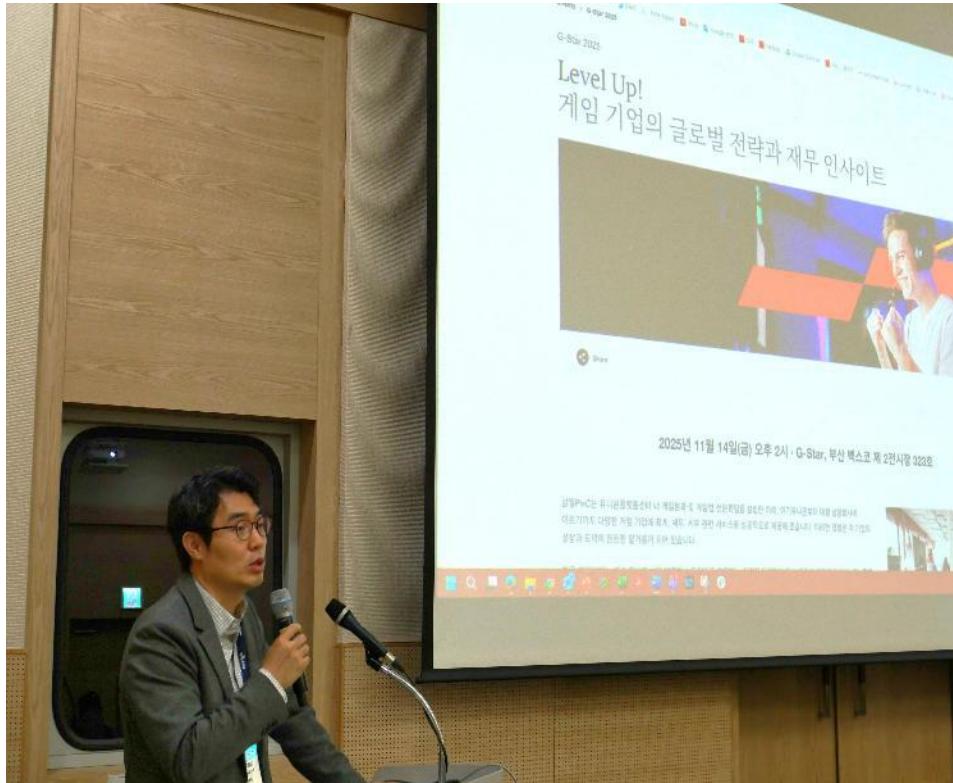
## G-STAR 2025 삼일회계법인 BTB관



# 삼일회계법인, G-STAR에서 게임 산업 맞춤형 솔루션 제시

삼일회계법인은 작년에 이어서 올해에도 G-STAR에 부스 및 세미나를 개최한 유일한 회계법인으로 이름을 올렸습니다.

현재 게임 업계는 캐릭터 디자인과 밸런싱 등 게임 산업 전반에 걸쳐 AI 기술이 빠르게 도입되는 등 급변하는 상황에 처했습니다. 이러한 상황에서 게임 기업이 필요로 하는 최적화된 솔루션을 제공하고, 새로운 의사소통 채널을 창출하기 위하여 올해에도 G-STAR BTB관에 참여하여 게임 기업과 소통할 수 있는 기회를 마련하였습니다. BTB 전시가 진행된 3일동안 활발하게 업계관계자 미팅을 진행하였으며, 이를 통해 다양한 인사이트를 공유할 수 있었습니다.



## 삼일회계법인 BTB관 참여

삼일회계법인은 게임 산업에 특화된 전문가들로 구성된 '게임전문화센터', '유니콘지원센터'를 운영하며, 풍부한 경험과 전문 서비스 지식을 바탕으로 게임 기업이 필요로 하는 최적화된 솔루션을 제공하고 있습니다.

특히 현장의 목소리를 직접 듣고 새로운 고객과의 소통을 강화하기 위해 매년 G-STAR BTB관에 참여해오고 있습니다.

## 전문성을 활용한 게임세미나 개최

삼일회계법인의 게임전문화센터는 매년 G-STAR 시기에 맞춰 게임스타트업 가이드북을 발간 중이며, 2025년에는 가이드북을 바탕으로 게임산업의 현황과 미래를 전망하고 주요 재무 트렌드를 살펴보는 "Level Up! 게임 기업의 글로벌 전략과 재무 인사이트"를 주제로 세미나를 개최하였습니다. 준비된 6개의 세션에 넷마블, 위메이드, 넥서쓰, 슈퍼센트 등 다양한 업계 관계자가 참여하여 인사이트를 공유하였습니다.

- **Session 1: Trend** (박준영 파트너)
- **Session 2: Taxes** (장은종, 장용석 파트너)
- **Session 3: KPI** (성윤호 파트너)
- **Session 4: IPO** (김창규 파트너)
- **Session 5: Automation** (이경민 이사)
- **Session 6: Digital** (이승욱 파트너)

# 게임전문화센터·유니콘 지원센터를 통한 서비스 제공

삼일회계법인은 게임전문화센터 이외에도 사업을 시작하는 스타트업 회사들과 투자자금이 필요한 예비 유니콘 기업들이 필요로 하는 최적의 서비스를 제공하는 게임 유니콘 지원센터를 운영하고 있습니다. 다양한 업무를 통해 축적한 경험을 활용하여 게임스타트업 가이드북을 발간하여 G-STAR 기간 중 업계 관계자와 공유하는 자리를 마련하였습니다.



## 유니콘 지원센터

게임 분야의 유니콘 및 예비 유니콘 기업 성장을 보다 광범위하고 깊이 있게 지원하기 위해 실무 전문가로 구성된 유니콘지원센터를 운영하고 있습니다.

유니콘 지원센터는 다수 유니콘·예비유니콘 기업의 창업에서부터 성장, 투자유치 및 M&A, 국내외 상장 및 Exit에 대한 지원경험을 바탕으로 기업가치를 극대화하고 성장과 글로벌 경쟁력, 내실과 안정을 지원하는 최적의 솔루션을 제공합니다.

이번 G-STAR에서는 최고의 비즈니스 파트너로서 유니콘지원센터, 유니콘 경영진단키트, IPO 진단, 스타트업 통합경영지원서비스 등의 설명 책자를 발간하여 업계 관계자와 공유하는 자리를 마련했습니다.

## Game start-up guidebook

매년 G-STAR 일정에 맞추어 발간되고 있는 게임스타트업 가이드북은 게임 스타트업의 설립부터 성장하면서 겪는 고려해야 할 사항들과 게임업계의 현황 및 회계, 세무 이슈 그리고 게임 스타트업이 알아야 할 기초적인 회계 세무 관련 내용을 담고 있습니다.

# 다양한 기업과 협력 기회 모색, 삼일회계법인 G-STAR 현장



5

# G-STAR 2025 Summary

# G-STAR 2025 Summary

## 멀티플랫폼의 가속화

G-STAR 2025에서는 넷마블의 '일곱 개의 대죄: Origin', 엔씨소프트의 '아이온2' 등 PC, 콘솔, 모바일 등 다양한 플랫폼에서 동시에 즐길 수 있는 신작들이 대거 공개되었습니다. 주요 게임사들은 단일 플랫폼에 국한되지 않고, 여러 플랫폼에서 동시에 즐길 수 있는 멀티플랫폼 전략을 강화하고 있습니다.

## 검증된 IP 다각화

이번 G-STAR에서는 넷마블의 '일곱 개의 대죄: Origin'를 비롯하여 넷마블 '나 혼자만 레벨업: KARMA', 엔씨소프트의 '아이온 2', 데브시스터즈의 '쿠키런: 오픈스매시' 등 인지도와 흥행력이 기반되는 IP를 활용하여, 기존 원작의 팬덤을 흡수할 수 있는 개발 방향성이 강조되는 흐름을 보였습니다.

## 인디 / 서브컬처의 흥행력 강세

인디게임과 서브컬처 게임이 더 이상 매니아의 전유물이 아닌, 대중적 흥행 장르로 자리매김했습니다. 유니티와 스팀덱 등 글로벌 파트너가 수많은 인디 게임사의 독창적인 작품을 지원하고, 엔씨소프트와 넷마블 등 다양한 주요 개발사가 서브컬처 게임을 내세워 참여하는 등 인디와 서브컬처 게임이 업계의 새로운 주역으로 부상하였음을 알 수 있었습니다.

## 기술 솔루션 업체의 적극적인 참여

엔씨소프트의 자회사 NCA는 부스를 열어 AI와 멀티모달 모델 역량을 기반으로 한 개발 솔루션 'VARCO Game AI'을 게임 콘텐츠에 적용하는 모습을 선보였습니다. 이 외에도 네이버클라우드는 게임 관련 클라우드 솔루션 'GAMEPOT'을, 하이브랩은 AI 기반 콘텐츠 제작 솔루션 'AVIKO'를 공개하는 등 이전보다 다양한 테크 기업들이 직접 부스를 열어서 게임 업계와 관련된 기술 솔루션을 더욱 적극적으로 선보였습니다.

# Thank you

삼일회계법인의 간행물은 일반적인 정보제공 및 지식전달을 위하여 제작된 것으로, 구체적인 회계이슈나 세무이슈 등에 대한 삼일회계법인의 의견이 아님을 유념하여 주시기 바랍니다. 본 간행물의 정보를 이용하여 문제가 발생하는 경우 삼일회계법인은 어떠한 법적 책임도 지지 아니하며, 본 간행물의 정보와 관련하여 의사결정이 필요한 경우에는, 반드시 삼일회계법인 전문가의 자문 또는 조언을 받으시기 바랍니다.