



◆ CONTENTS

1. 개요

5민랩 개요

2. 목표&방향성

연쇄적으로
글로벌IP를 만들어내는 회사

3. 게임 소개

최근 출시작, 개발 중

4. 연혁

5민랩의 발자취

1. 개요

5민랩은 ‘누구나 쉽게 즐길 수 있는 세계적인 게임’을 만들자는

원대한 포부를 안고 시작되었습니다.

실패를 없애려는 노력이 아니라 실패로부터 무엇을 배웠는지에 대한 회고와 개선하려는 노력을 중요하게 여깁니다.

문제를 스스로 진단하고 해결하기 위해 노력하는 사람을 추구합니다.



◆ 5분만에

세상을 즐겁게 만드는 실험실

회 사 명 5민랩 (5minlab Corp.)

대표 이사 박문형

주요 사업 모바일, 온라인, 콘솔게임 개발 및 서비스 공급

임직원 수 113명 (2025년 4분기 기준)

주 소 서울시 마포구 양화로 19, 8층 (합정동)



2. 회사 목표&방향성

전세계인들을 사로잡는 글로벌 IP를 만듭니다.

각 세계의 설화, 전설, 동화 등을 모티브 삼아
독창적인 캐릭터와 스토리로 유저들을 매료할 수 있는
글로벌 IP를 연쇄적으로 만드는 것이 목표입니다.
단일 IP가 아닌 지속적으로 새로운 IP를 개발하고 성공하여
유저들이 '5민랩'이라는 단어를 떠오르게 하는 IP를 만들고 싶습니다.

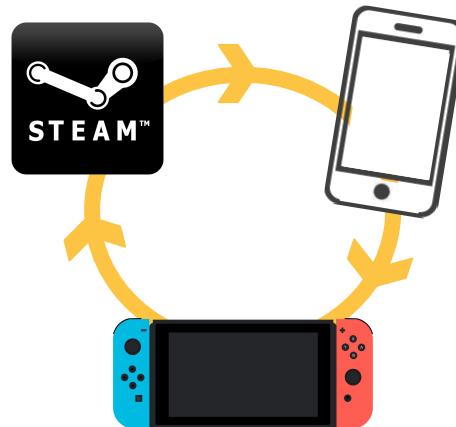


연쇄적으로

글로벌 IP를 만들어내는 회사

다양한 플랫폼과 매체를 활용하여 글로벌시장을 겨냥합니다.

5민랩은 이미 크로스 플랫폼(Cross Platform)개발에 성공하여
플랫폼 확장의 가능성을 확보하고,
게임 IP를 웹툰, 소설 등의 다양한 콘텐츠로 활성화하여
유저들의 좋은 반응을 이끌고 있습니다.
유저와 함께 게임을 만들어 간다는 마음으로 글로벌시장이라는 거대한 무대에
5민랩만의 IP를 선보이고자 합니다.



3. 게임 소개

8월, 꼬모[냥이 추적자 for kakao]
첫 출시와 성공



8월, [Snake VR]
(Gear VR, Baofeng Mojing)
VR게임 첫 출시



6월, [Brickscape]
AI level generation
자동화를 도입



5월, [Express Thru]
Brickscape의 자동화에서
발전된 형태로 소프트한
액션이 가능해짐



1월, [Billion Builders]
740의 12번째 게임
프로젝트 최초
ROAS > 1.0 넘김



11월, [Idle Port Tycoon]
740의 18번째 게임
100만 다운로드 돌파
GISMART와 퍼블리싱계약 체결



10월, [Monster Park]
740의 21번째 게임
ROAS > 1.8 돌파
MAMBOO GAMES와 퍼블리싱계약 체결



◆ 역대
출시작

2014

2015

2016

2017

2018

2019

2020

2021

Next



4월, [Toy Clash VR/AR]
VR게임 다수 수상작
Apple ARKit 최초 타이틀 획득



4월, [Baam Squad VR]
GDC 출품작
전세계 168개 VR 운영점에 공급



Project 740 (2019~2020)
Hyper Casual 게임 개발 프로젝트
주니어 개발자들과 7개월동안 40개의 HC게임을 만들어보자는 목표
빠르게 개발하여 완성까지 하는 경험을 쌓는 것이 핵심
게임은 총 28개를 출시하여 일부 게임은 좋은 성과와 함께 퍼블리싱 계약을 체결
개발자가 스스로 기획부터 완성까지 이끌어 출시까지 해내는 경험을 이끌어 냄

3. 게임 소개

◆ 출시작



게임 명	SMASH LEGENDS (스매시 레전드)
장르	실시간 난투형 액션 PvP
출시 일자	2021. 04. 13
플랫폼	Mobile (iOS / AOS) / PC (Steam)
소개	동화, 설화, 전설 등의 인물들이 게임 속 캐릭터로 재탄생하여 유쾌하게 치고 받는 대난투형 액션 PVP 게임
업적	<ul style="list-style-type: none">- Google Play Store 게임 전체 순위 1위 달성- Apple App Store 글로벌 피쳐드 선정- 유저 접속 월 최대 250만 돌파- 유저 접속 하루 최대 52만 돌파- 최고 매출 13억 달성- 누적 다운로드 1500만 돌파- 2023년 연말 Google Play Store 게임 순위 1위- 2025년 아크시스템웍스의 '길티기어'와 콜라보레이션

3. 게임 소개

◆ 출시작



게임 명

장화홍련 - 기억의 조각 -

장르

퍼즐, 포인트 앤 클릭

출시 일자

2023. 06. 29

플랫폼

PC (Steam)

소개

고전 설화 '장화홍련전'의 미스터리한 분위기와 스토리가
방탈출 게임에 잘 어울릴 것 같다고 생각하게 된 것에서 시작
4명의 개발자가 모여 시각적, 청각적 효과를 높인
Point & click adventure 게임으로 출시까지 성공

업적

- 텁블벅 크라우드 펀딩 542% 달성
- MAKE WITH UNITY KOREA AWARD 2023 (MWU)
베스트 이노베이션 부문 수상
- 일러스트, 캐릭터, 구성 등에서 좋은 평가를 받음

3. 게임 소개

◆ 출시작



게임 명

KILL THE CROWS (킬 더 크로우즈)

장르

탭다운슈팅, 액션

출시 일자

2023. 08. 21

플랫폼

PC (Steam)

소개

3명의 개발자가 약 6개월의 짧은 시간동안 개발한 탭다운 슈터게임
소규모 인디 게임이지만 역동적인 조작감과 빠른 속도감이
특징으로, 현재까지 꾸준히 좋은 평가를 받는 중

업적

- 스팀 판매 압도적으로 긍정적 (95%) 달성
- 출시 전 게임 Wishlist 7000개 돌파
- ‘퐁월랑’ 등 유명 게임 인플루언서들이 자발적으로 라이브 진행
- 2023년 지스타 인디 어워즈 PC부문 1위 수상
- Nintendo Direct 3Q 소개

3. 게임 소개

◆ 출시작



게임 명	PRIVATE MILITARY MANAGER (P.M.M)
개발사	5minlab Corp.
장르	운영 시뮬레이션, 전략, 서바이벌
출시 일자	2025. 04. 28
퍼블리셔	HypeTrain Digital
플랫폼	PC (Steam)
소개	용병회사 한번 제대로 운영해 보고 싶은 개발자의 욕구가 현실화된 운영시뮬레이션 게임. 치밀하고 집요한 전략을 세워 용병들을 육성하고 스테이지를 점령해보자.
Comment	“모든 일에는 대가가 따르는 법….” “Good day to die.”

3. 게임 소개

◆ 출시작



게임 명	UNDUSTED (언더스티드)
개발사	5minlab Corp.
장르	캐주얼, 시뮬레이션
출시 일자	2025. 10. 13 (Steam)
퍼블리셔	Toge Production
플랫폼	PC (Steam)
소개	3명의 개발자가 유저들에게 와닿을 수 있는 내러티브를 조합해 의미있는 힐링게임을 만들고 싶다는 목적으로 개발. 오래된 물건을 '닦는다'는 쉬운 동작과 닦아내는 ASMR이 큰 특징. <ul style="list-style-type: none">- Wholesome Direct 2024 소개- BIC 2025 어워드 내러티브 부문 수상
Comment	"오랫동안 방치된 집으로 돌아온 주인공은 어떤 사연을 가지고 있을까요?"

3. 게임 소개

◆ 개발 중



게임 명	DINKUM TOGETHER (딩컴 투게더)
개발자	James Bendon
장르	생활 시뮬레이션, 어드벤처
출시 일자	개발 중
퍼블리셔	5minlab Corp.
플랫폼	Mobile (iOS / AOS)
소개	호주 1인 개발자 James Bendon의 5년간의 열정이 담긴 샌드박스 라이프형 시뮬레이션 PC 게임 호주의 광활한 오픈 월드를 활보하며 겪는 다양한 콘텐츠가 특징 5민랩과 딩컴이 만나 업그레이드된 모바일버전으로 출시 예정

Comment

“딩컴이란 ‘진짜배기’라는 뜻.”

4. 연혁



2013. 09. ④ 5민랩 법인 설립

2014. 04. 창업선도대학 지원사업 사업 선정
08. 벤처기업인증
꼬모[냥이 추격자 for kakao] 출시

2015. 01. [공동개발 프로젝트 Project O] 출시 (SEA)
08. [Snake VR] 출시 (Gear VR, Baofeng Mojing)
09. KOCCA, 첨단융복합콘텐츠 지원사업 선정
10. [Toy Clash VR] 경온진 게임창조오디션 3위 수상

2016. 03. [Space Sushi] 넥슨컴퓨터박물관 VR Open call 선정
04. [Toy Clash VR] 출시
09. [Toy Clash VR] 경온진 게임창조오디션 3위 수상
10. [Space Sushi] 넥슨컴퓨터박물관 VR Open call 선정

2017. 01. SBS와 [경글의 법칙 VR] 프로젝트 개발 착수
03. 삼성전자와 AR 시제품을 위한 소프트웨어 개발 착수
05. OGN G-rank Seoul Challenge 수상
06. [Brickscape] 출시 (iOS / Android)
10. [Toy Clash AR] 출시

2018. 01. LINE [1010] 개발 착수
03. GDC 2018 Play에 [Baam Squad VR] 출품
04. [Baam Squad] VR] 출시
06. LINE [1010] 출시 (TH)
11. LG U+와 VR 협업 개발 착수 [Toy Clash VR]

2019. 08. 라인게임즈 SI 투자
11. 라인게임즈와 [SMASH LEGENDS] 퍼블리싱 계약 체결

2020. 10. 시리즈 A 투자 유치

2021. 04. [SMASH LEGENDS] 글로벌 런칭
2022. 02. 크래프톤의 7번째 독립스튜디오로 합류

2023. 06. [장화홍련:기억의 조각] 출시 (Steam)
08. [KILL THE CROWS] 출시 (Steam)
10. [METRObbyss] 소프트런칭
11. [Dinkum] Project 개발 시작
12. [SMASH LEGENDS] 1000만 다운로드 달성

2024. 04. [SMASH LEGENDS] 3주년 달성
06. [Undusted] 데모 버전 출시 (Steam)
09. [PMM/Private Military Manager] 데모 버전 출시 (Steam)
11. [DINKUM TOGETHER], [PMM] G-STAR 출품

2025. 04. [PMM] 출시 (Steam)
05. [SMASH LEGENDS] X [GUILTY GEAR] 콜라보레이션
[SMASH LEGENDS] 1500만 다운로드 달성
06. [Undusted] TOGE PRODUCTION과 퍼블리싱 계약
08. [Undusted] BIC 2025 내러티브 부문 수상
10. [Undusted] 출시 (Steam, Nintendo Switch)

2026. 01. [SMASH LEGENDS] X [더블클릭] 콜라보레이션

“연쇄적으로 글로벌 IP를 만들어낼 수 있는 게임 회사”



5분만에 세상을 즐겁게 만드는 실험실