



Business Focus

G-STAR 2021로 본 게임 산업의 미래

November 2021

삼성KPMG 경제연구원



Contacts

삼성KPMG 경제연구원

이효정

이사

T: +82 2 2112 6744

E: hyojungle@kr.kpmg.com

김기범

책임연구원

T: +82 2 2112 7430

E: kkim28@kr.kpmg.com

본 보고서는 삼성KPMG 경제연구원과 KPMG member firm 전문가들이 수집한 자료를 바탕으로 일반적인 정보를 제공할 목적으로 작성되었으며, 보고서에 포함된 자료의 완전성, 정확성 및 신뢰성을 확인하기 위한 절차를 밟은 것은 아닙니다. 본 보고서는 특정 기업이나 개인의 개별 사안에 대한 조언을 제공할 목적으로 작성된 것이 아니므로, 구체적인 의사결정이 필요한 경우에는 당 법인의 전문가와 상의하여 주시기 바랍니다. 삼성KPMG의 사전 동의 없이 본 보고서의 전체 또는 일부를 무단 배포, 인용, 발간, 복제할 수 없습니다.

Contents

	Page
I. G-STAR 2021 개요	2
II. G-STAR 2021 주요 트렌드	7
III. G-STAR 2021 참가 기업	14
IV. 결론 및 시사점	33
V. Appendix	35

2년 만에 다시 오프라인으로 개막한 G-STAR 2021

국제게임전시회 G-STAR(지스타, Game Show & Trade, All Round)는 전 세계 게임 트렌드를 한 눈에 볼 수 있는 국내 최대 게임 전시회로 2021년 11월 17일(수)부터 21일(일)까지 5일간 부산 벅스코(BEXCO)에서 개최

국제게임전시회(G-STAR) 2021 행사 개요

기간	[BTC] 2021.11.17(수) ~ 11.21(일), 5일간 [BTB] 2021.11.17(수) ~ 11.19(금), 3일간
장소	[오프라인] BEXCO 전시장 [온라인] 지스타TV 채널
주최	한국게임 산업협회
주관	지스타조직위원회, 부산정보산업진흥원
후원	문화체육관광부
슬로건	Here comes the game again (다시 만나 반갑습니다.)
프로그램	[BTC] - 오프라인: 게임전시 관람, 신작게임 체험, 이벤트 참여 - 온라인: 지스타TV 채널 운영 [BTB] - 온라인: 지스타 라이브 비즈 매칭 - 오프라인: 기업 비즈니스 상담관, 네트워크 라운지, 비즈매칭 시스템 [부대행사] G-CON x IGC, 대한민국 게임대상

코로나19로 2년 만에 오프라인과 온라인 행사로 개최했으며, 방역을 고려해 관람객 수를 제한

- 40개국 672개사 1,393개 부스(BTC관 90개사 1,080부스, BTB관 462개사 313부스)로 코로나 이전인 2019년 행사(3,208개 부스) 대비 56% 감소
- 오전/오후로 나눠서 일 6,000명으로 입장객 제한. 코로나19 백신 접종완료자 및 PCR음성 확인자만 오프라인 관람객으로 참여 가능. 총 2만 8천 명의 관람객이 오프라인에, 약 96만 명이 온라인에 참여

국제 게임 컨퍼런스 G-CON x IGC와 온라인 방송을 통해 축소된 오프라인 행사를 보완

- 국내 게임사를 중심으로 미공개 신작, 메타버스, 인디게임, 컨퍼런스 등의 다양한 세션을 구성
- 부대행사인 국제 게임 컨퍼런스 G-CON x IGC 2021에서는 전 세계 게임 관련 전문가들이 게임 개발, 시장, 기술 등에 대한 다양한 강연을 진행

Source: G-STAR, 삼성KPMG 경제연구원

코로나19로 BTC·BTB관 전시 참가 업체는 대폭 축소

BTC관에는 90개, BTB관에는 462개 업체가 참가하여, 게임사 외에도 IT기업, 대학교, 공공기관에서도 참가. 올해에는 카카오게임즈가 메인 스폰서로 참가했으며, 3N(넥슨·엔씨소프트·넷마블)은 모두 참여하지 않음

BTC관 주요 참가 업체 (90개사 1,080부스)

카카오게임즈	크래프톤	시프트업
그라비티	텐센트 오로라 스튜디오	레드브릭
엔젤게임즈	인벤	쿠카게임즈
하루엔터테인먼트	오리진스튜디오	싱크홀스튜디오
펄킴	라이어버드 스튜디오	게임물관리위원회
이브아이	지니소프트	제이커브이엔티
일이육	고래가뎀	포텐츠글로벌
넥스트스테이지	키메이커게임즈	경주대학교
지니소프트	지니소프트	조프소프트
한미마이크로닉스	잇초하비	한국콘텐츠진흥원
자라나는씨앗	버프스튜디오	캐츠바이스튜디오

BTB관 주요 참가 업체 (462개사 313부스)

위메이드	틱톡 포 비즈니스*	삼성SDS**
NHN	그라비티	앱애니
픽스	스토익엔터테인먼트	부산정보산업진흥원
게이트웨이즈	투핸즈인터랙티브	고래가뎀
마상소프트	유니즈소프트	어뮤징파크
충남글로벌게임센터	스토리게임즈	모바일무브먼트
맘모식스	밥게이트	웹비아닷컴
웹비아닷컴	스토익엔터테인먼트	큐로드
티앤케이팩토리	유니즈소프트	피그박스
피티더블유코리아	엑솔라	모리사와코리아
이노컨	스노우파이프	플레이워드

* 틱톡코리아는 게임사를 대상으로 틱톡에 광고를 올릴 수 있는 B2B 솔루션 ‘틱톡 포 비즈니스’를 소개

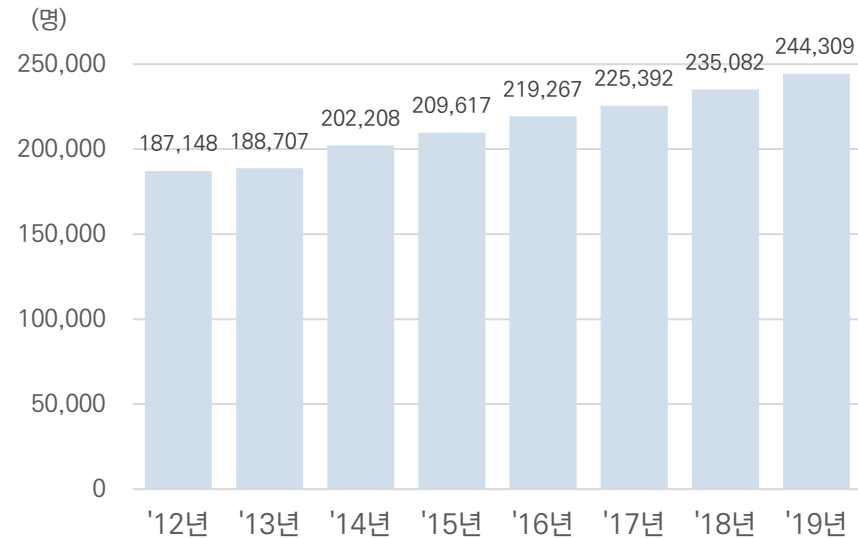
** 삼성SDS는 사내벤처가 만든 ‘해킹존’ 플랫폼을 선보임. 해킹존은 보안 문제를 해결하고자 하는 기업과 화이트 해커를 연결해주는 플랫폼으로 기업이 취약점 점검을 요청하면 해킹존에 등록된 화이트 해커가 보안 취약점을 찾아내 분석 리포트를 제공

Source: G-STAR, 삼정KPMG 경제연구원

G-STAR, 국제 게임 박람회로 성장할 수 있을까?

최근 G-STAR에 게임사들이 이탈하면서 내실이 약해졌다는 평가를 받고 있음. 반면 게임사 외에도 통신사, 소프트웨어 기업도 새롭게 행사에 참여하는 등 산업 융복합적인 특성도 보이고 있음

G-STAR 관람객 수 변화 추이



Source: G-STAR, 삼성KPMG 경제연구원 재구성

Note: 2020년은 코로나19로 오프라인은 개최하지 않고 온라인으로만 개최

- G-STAR의 관람객 수는 2012년 18만명 수준에서 2019년 24만 명으로 증가하며 규모면에서 양적 성장을 이룸

Source: G-STAR, 언론보도 종합

- 최근 게임사들이 G-STAR에 참가하는 대신 개별적으로 신작을 발표하기 시작하면서 내실이 약해졌다는 평가를 받고 있음
- 중국 게임사의 게임 개발 역량이 쌓이면서 중국 상하이에서 개최되는 차이나조이(China Joy)가 아시아의 주요 게임 박람회로 급부상하고 있음
- 미국의 E3는 신작 발표 위주, 독일의 게임스컴은 직접 해보는 시연 위주, 도쿄게임쇼는 콘솔 위주의 게임쇼로 포지셔닝. 해외 게임 박람회도 작년과 올해 코로나19로 온라인으로 진행
- G-STAR가 국제 게임 박람회로 자리매김하기 위해서는 명확한 포지셔닝과 정체성에 대해 고민이 필요할 시점

[해외 3대 게임 박람회]

게임쇼	개최지	개최 시기
E3	미국 로스앤젤레스	매년 6월
Gamescom	독일 쾰른	매년 8월
Tokyo Game Show	일본 도쿄	매년 9월

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원 재구성

2021 대한민국 게임대상 《 '오딘: 발할라 라이징' 대상 포함 4관왕 등극

라이온하트 스튜디오의 '오딘 : 발할라 라이징'이 2021 대한민국 게임대상에서 대상을 수상했으며, 그 외에도 기술창작상 그래픽 분야, 우수개발자상, 스타트업기업상 등 4관왕에 등극. 최우수상으로는 '쿠키런 : 킹덤'이 수상

2021 대한민국 게임대상 수상작

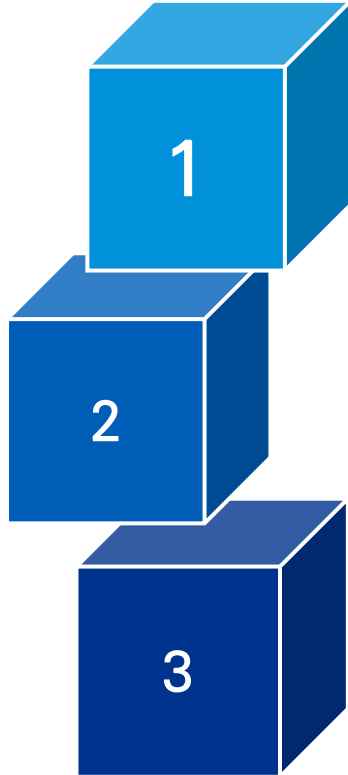
수상 부문	플랫폼	게임명	개발사	특징 및 심사위원단 평가
대상· 기술창작상 그래픽 분야· 우수개발자· 스타트업기업상	모바일	오딘 : 발할라 라이징	라이온하트 스튜디오	<ul style="list-style-type: none"> 신규 IP(지식재산권)를 창조하며, 북유럽 세계관을 활용하여 개발 단계부터 글로벌을 지향. 방대한 오픈월드, 자유도 높은 플레이의 특징 보유
최우수상	모바일	쿠키런 : 킹덤	데브시스터즈	<ul style="list-style-type: none"> 소셜 게임과 RPG의 장르를 융합해 다양한 연령층의 남성, 여성 유저층 보유
우수상	모바일	그랑사가	엔픽셀	<ul style="list-style-type: none"> 새로운 IP로 해외 시장 중 일본 시장에서 성과를 기록. 국내외 론칭으로 빠른 기간 내 유니콘 기업 반열에 등극
	PC	메탈릭차일드	스튜디오 HG	<ul style="list-style-type: none"> 1인 개발 게임으로 스토리라인의 완성도 보유. 일본 등 해외 시장을 타겟으로 제작한 캐릭터의 퀄리티가 높음
	PC	이터널리턴	님블뉴런	<ul style="list-style-type: none"> 배틀로얄과 MOBA 장르의 특징을 혼합한 하이브리드형 게임. 자체 IP 개발에 집중해 독창성 보유
사회공헌우수상			스마일게이트 메가포트	<ul style="list-style-type: none"> 취약계층 아동 대상 교육, 의료, 문화, 일상생활 지원
이스포츠 발전상			더블유디지	<ul style="list-style-type: none"> e스포츠 아마추어 리그의 활성화 등에 기여

Source: 한국게임 산업협회, 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

Contents

	Page
I. G-STAR 2021 개요	2
II. G-STAR 2021 주요 트렌드	7
III. G-STAR 2021 참가 기업	14
IV. 결론 및 시사점	33
V. Appendix	35

G-STAR 2021의 3대 트렌드



메타버스 비즈니스 모델이 받는 스포트라이트

- 메타버스와 같은 현실세계·가상세계의 융복합 환경에 대한 유저의 기술적·사회적·문화적 수용성이 높아지며 메타버스 시대 본격 개막
- 게임 업계는 메타버스를 활용한 신규 비즈니스 모델(BM)을 선보이고 있으며, 기업들의 다양한 시도가 메타버스 산업 생태계를 확장시키고 있음

NFT로 부각되는 게임의 새로운 수익원

- NFT(Non-Fungible Token, 대체 불가능한 토큰)는 각각 다른 가치를 갖는 블록체인에 게임 아이템, 유저 제작 콘텐츠 등 모든 종류의 디지털 창작물을 기록할 수 있어 게임에 접목될 부분이 많음
- NFT는 이용자들이 게임을 즐기며 돈을 벌 수 있는 P2E(Play to Earn) 트렌드를 실현시킬 수 있는 기술로 주목받고 있으나, 국내에서는 규제상 NFT가 적용된 게임 서비스가 불가능한 상황

하이퍼 캐주얼 필두의 캐주얼 장르 글로벌 도약

- 2021년 하이퍼 캐주얼 장르의 모바일 게임은 다운로드 측면에서 글로벌 강세를 이어가고 있음
- 게임사들은 남녀노소 다양한 연령층이 즐기는 캐주얼 장르의 특성을 활용해 여러 다른 장르와 융합하며 새로운 게임을 개발하고 있음

1 메타버스 비즈니스 모델이 받는 스포트라이트

메타버스가 게임 업계의 주요 트렌드로 자리잡으면서, 메타버스 플랫폼을 잘 기획한 기업(제페토, 로블록스, 게더타운)에 이어 메타버스를 활용하여 새로운 비즈니스를 창출하려는 업계의 행보가 빨라짐

G-CON에서 소개된 메타버스 전략

SK텔레콤 (전진수 메타버스 CO장)
“메타버스가 가져올 일상과 산업의 변화”



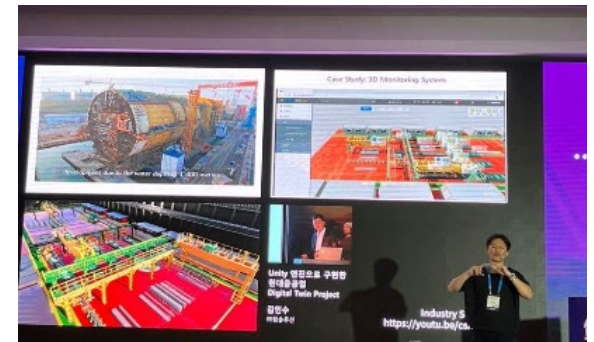
- PC와 모바일 시대에는 하드웨어가 업계의 성장을 주도한 반면, 메타버스 시대에는 콘텐츠가 성장을 주도하고 있음
- 메타버스 시장은 막대한 투자를 하고 있는 빅테크를 중심으로 움직이고 있음. SK텔레콤은 올해 7월 메타버스 플랫폼 이프랜드 출시 후 다양한 서비스를 기획 중

에픽게임즈 (신광섭 엔진 비즈니스 리드)
“에픽게임즈와 준비하는 메타버스”



- 메타버스 세상이 도래하려면 아직 해결해야 할 문제가 많기에 10년은 더 걸릴 것으로 보임. 에픽게임즈는 지금 단계에서 할 수 있는 것들을 만들고 시험하고 있음
- 다양한 산업 분야에서 메타버스를 구현하기 위해서는 3D 자산화 시킬 수 있는 자사의 언리얼 엔진이 중요하다고 강조

유니티 (이상윤 시니어 어드보케이터)
“게임과 메타버스 그리고 유니티”



- 메타버스란 메타버스를 만들겠다고 처음부터 바로 착수해서 만들 수 있는 개념이 아니라 여러 기반 기술들이 자연스럽게 모여서 형성되는 개념
- NFT 활용은 계정이나 아이템을 구별하는 장치만으로도 충분한 가치가 있을 것

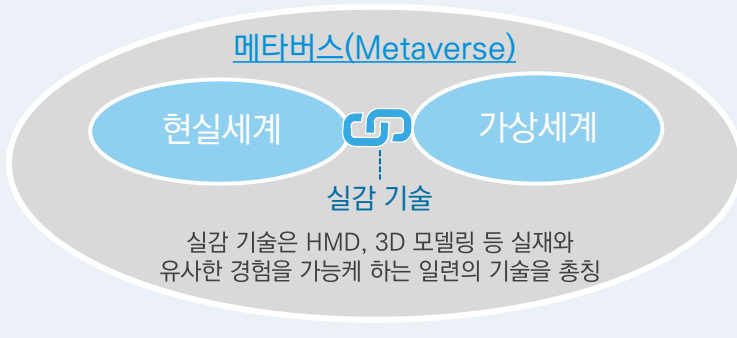
Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원 / Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

[참고] 메타버스 개념과 유형

메타버스(Metaverse)란 초월이라는 뜻의 메타(Meta)와 세계 또는 우주라는 뜻의 유니버스(Universe)의 합성어로, 현실세계와 가상세계가 융합되어 상호작용하는 공간을 의미

메타버스 개념

- 메타버스는 물리적 실재(현실세계)와 가상의 공간이 실감 기술을 통해 매개·결합되어 만들어진 융합된 세계
- 기존의 VR(가상현실)·AR(증강현실)보다 진보된 개념으로 현실과 비현실 모두 공존할 수 있는 생활형, 게임형 가상세계
- 메타버스 속에서는 다양한 주체(개인, 창작자, 기업)들이 상호작용하며 자체적인 산업 생태계가 만들어짐
- 디지털 트윈(Digital Twin), XR(확장현실), MR(혼합현실)보다 광의의 개념으로 사용됨



Source: NIA, 삼정KPMG 경제연구원

메타버스의 4가지 유형

유형	설명	예시
① 증강현실 (AR)	현실 공간에 2D·3D로 표현되는 가상의 물체(판타지)를 겹쳐 놓음	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 포켓몬고 ▪ 인그레스 ▪ 이케아 플레이스(AR 가구 배치 애플리케이션)
② 라이프 로깅 (Lifelogging)	개인의 일상적인 삶과 경험을 가상의 공간에 기록하고 공유하는 SNS 활동. 보여주고 싶은 이상적인 모습을 보여줌	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 나이키 트레이닝 클럽 (맞춤형 피트니스 프로그램을 제공하고, 개인의 운동 기록을 SNS에 공유)
③ 거울세계 (Mirror Worlds)	실제세계를 가능한 사실적으로 있는 그대로 반영하고, 정보적으로 확장된 가상세계	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 구글어스 ▪ 업랜드(가상 부동산 블록체인 게임)
④ 가상세계 (Virtual Worlds)	현실의 세계를 확장시켜 유사하거나 대안적인 세계관을 구축	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 세컨드라이프 ▪ 로블록스 ▪ 제페토

Source: ASF, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

② NFT로 부각되는 게임의 새로운 수익원 (1/2)

NFT(Non-Fungible Token, 대체 불가능한 토큰)는 블록체인 기술을 활용해 디지털 콘텐츠에 고유한 인식값을 부여한 것으로 일종의 ‘디지털 진품 증명서’로 불림. G-CON에서도 다수의 기업이 NFT 관련 비즈니스를 소개

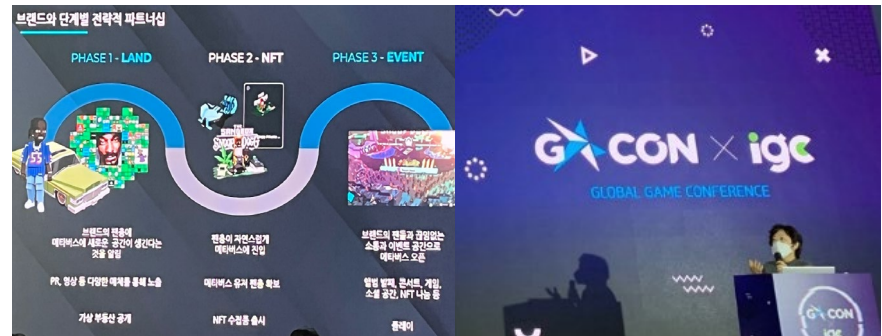
G-CON에 소개된 NFT 관련 비즈니스

위메이드 트리 (김석환 대표)
“블록체인 기술과 게이밍: 위믹스 플랫폼 케이스 중심”



- 게임 분야가 블록체인을 가장 빨리 많이 가져올 수 있는 분야라고 봤으며 이런 가정이 조금이나마 입증되어 가는 듯하며, 게임이 블록체인과 NFT와 가장 잘 맞는 영역
- 위믹스 플랫폼은 '이코노미 플랫폼'이며 이용자들이 일방적으로 소비하는 것이 아닌, 경제 생태계 참여자로서 이익을 공유하고 같이 성장하는 것이 P2E(Play to Earn) 플랫폼이며 이를 지향함

더샌드박스 (이승희 한국사업 총괄이사)
“게임과 메타버스”



- 더샌드박스는 이용자가 게임을 만들고 게임 내 NFT를 거래하며 수익을 창출할 수 있는 블록체인 기반 게임 플랫폼
- P2E 방식의 게임에서는 이용자들이 직접 만든 콘텐츠와 재화 NFT를 완전히 소유하며, 이것이 거래되면서 게임 내 순환경제가 발생. NFT를 통해 수익창출을 할 수 있기 때문에 콘텐츠 제작자, 게임 속 토지 중개업자, 토지 임대인 등 다양한 직업이 등장할 수 있음

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

② NFT로 부각되는 게임의 새로운 수익원 (2/2)

NFT의 위조 불가능하고, 소유권 증명이 가능한 특성으로 메타버스와 접목이 활발. 게임업계는 NFT를 활용한 신규 수익원에 주목하고 있으나, 국내에서는 NFT가 적용된 게임 서비스가 규제상 불가능한 상황

주요 게임사들의 NFT 사업 발표 내용

기업	내용
위메이드	- NFT를 적용한 '미르4 글로벌'을 서비스 중
펄어비스	- 프로젝트 디파인에 투자 - 블록체인 게임 개발·서비스를 고민 중
넷마블	- 블록체인·NFT와 게임을 연계한 서비스 개발 중
엔씨소프트	- NFT 게임을 선보이기 위한 기술적 준비가 끝났다고 언급
NHN	- NFT를 포함한 블록체인 게임을 구상 중
게임빌 (컴투스홀딩스)	- 자회사 게임플러스를 통해 가상화폐거래소 코인원에 지분 투자 후 코인원의 2대 주주 지위로 올라섬 - NFT 거래소 개발과 블록체인 게임 6종을 출시할 계획
카카오 게임즈	- 자회사 프렌즈게임즈와 가상화폐 보라코인 발행사인 웨이투빗을 인수 - 그라운드X의 클레이를 활용하여 클레이튼 기반 게임에서 NFT를 거래할 예정
컴투스	- 애니모카 브랜드, 캔디디지털 등 NFT 기업에 투자 - NFT 기반 메타버스 플랫폼 '컴투스버스' 구축 계획을 밝힘
크래프톤	- 메타버스 미래를 위해 '인터랙티브 버추얼 월드' 연장선에서 NFT를 연구하고 있음

다수의 게임사들은 2021년 3분기 실적 발표에서 블록체인·NFT 게임 시장 진출을 선언

- NFT가 적용된 위메이드의 '미르4 글로벌'이 흥행에 성공하면서, 게임사들은 새로운 먹거리로 NFT 사업에 집중하고 있음
- 이용자들은 게임하며 돈을 벌고, 게임사는 거래소 운용 수수료도 챙길 수 있는 모델로 각광받고 있으나, 법적 규제 및 NFT 코인의 차익거래로 인한 시장 교란 등 이슈가 있음

국내에서는 NFT가 적용된 게임 서비스가 규제로 막혀 있으며, 과열된 NFT·블록체인 시장에 대한 우려도 존재

- 최근 기업에서 NFT를 언급하기만 하면 이목을 모으는 상황이 이어지고 있음. 구체적인 사업이 가시화되지 않은 상황에서, NFT가 시장 주목을 받기 위한 테마로 인식되지 않도록 해야 함
- 크래프톤은 NFT와 결합해서 게임 생태계에 도움이 되는지 파악하는 것이 우선이라고 언급. 게임 자체의 매력성과 이용자층 확대가 우선시되어야 한다고 강조

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

③ 하이퍼 캐주얼 필두의 캐주얼 장르 글로벌 도약

하이퍼 캐주얼 장르는 올해 3분기 다운로드 기준 글로벌 1위를 차지하며 전 세계 게임 다운로드의 33% 점유. 심플한 조작 방식과 다양한 연령대 유저를 타겟으로 글로벌 시장의 대세로 부각

G-CON 및 B2C관에서 소개된 글로벌 캐주얼 장르의 현황

앱애니(데이비드킴 글로벌파트너십 부사장)



- 2021년 글로벌 게임 시장에서 다운로드 측면에서는 하이퍼 캐주얼이, 소비자 지출 부분에서는 RPG가 강세를 보였음
- 하이퍼 캐주얼은 2021년 3분기 전 세계 게임 다운로드의 33% 차지하여 35억 4,000만 다운로드에 도달(2년 전 동분기의 2배)
- 2021년 전 세계 다운로드 상위 10개 모바일 게임사 중 8개가 하이퍼 캐주얼 게임에 중점을 둔 게임사였음

하루엔터테인먼트의 '아기상어 버블퐁 프렌즈' 공개



- KH 일렉트론의 자회사인 하루엔터테인먼트는 2022년 상반기 출시 예정인 '아기상어 버블퐁 프렌즈'를 G-STAR에서 공개
- 스마트스터디의 핑크퐁 아기상어 IP로 제작되었으며, 버블 슈터 기반으로 남녀노소 유저 타겟의 쉽고 편하게 조작할 수 있는 '캐주얼 퍼즐' 장르 게임으로 출시 준비 중

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원 / Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

Contents

	Page
I. G-STAR 2021 개요	2
II. G-STAR 2021 주요 트렌드	7
III. G-STAR 2021 참가 기업	14
IV. 결론 및 시사점	33
V. Appendix	35

3N 게임사의 독주체제를 뒤흔드는 2K (1/3)

넥슨, 엔씨소프트, 넷마블로 불리는 게임 업계의 3N은 올해 모두 G-STAR 행사에 참가하지 않았으며, 그 빈자리는 최근 부상하고 있는 2K(카카오게임즈·크래프톤)가 채움

연도별 G-STAR 메인 스폰서

연도	메인 스폰서
2012년	위메이드
2013년	스마일게이트
2014년	-
2015년	네시삼십삼분
2016년	넷마블
2017년	넥슨
2018년	에픽게임즈
2019년	슈퍼셀
2020년	위메이드
2021년	카카오게임즈

Source: 언론보도 종합, G-STAR

G-STAR BTC관의 메인 스테이지를 차지한 카카오게임즈와 크래프톤



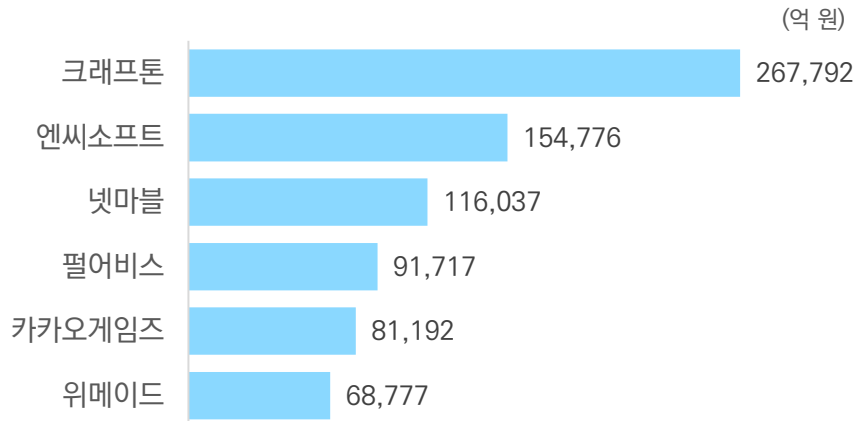
Source: G-STAR

- 카카오게임즈는 G-STAR 2021 메인 스폰서로 참가했으며, 일반전시관(BTC) 100부스 규모의 전시관을 마련. 크래프톤 또한 카카오게임즈 왼편에 대규모 전시관을 마련하고 2021년 11월 11일에 글로벌 론칭된 ‘배틀그라운드: 뉴스테이트’ 마케팅에 집중
- 엔씨소프트는 2015년을 마지막으로 G-STAR에 참석하지 않고 있음. 코로나19와 맞물리면서 올해 3N 게임사들은 G-STAR에 직접 참가하지 않고 신작 개발에 집중하겠다는 계획을 밝힘. 최근 게임사들은 G-STAR 대신, 개별적으로 행사를 열어 신작을 발표하는 추세

3N 게임사의 독주체제를 뒤흔드는 2K (2/3)

3N이 집중하고 있는 MMORPG 게임의 피로도 상승과 신작 매출 부진으로 3N의 실적은 보합세. 카카오게임즈의 '오딘: 발할라 라이징'과 크래프톤의 '배틀그라운드: 뉴스테이트'의 흥행이 이어지면서 3N을 무섭게 뒤쫓고 있음

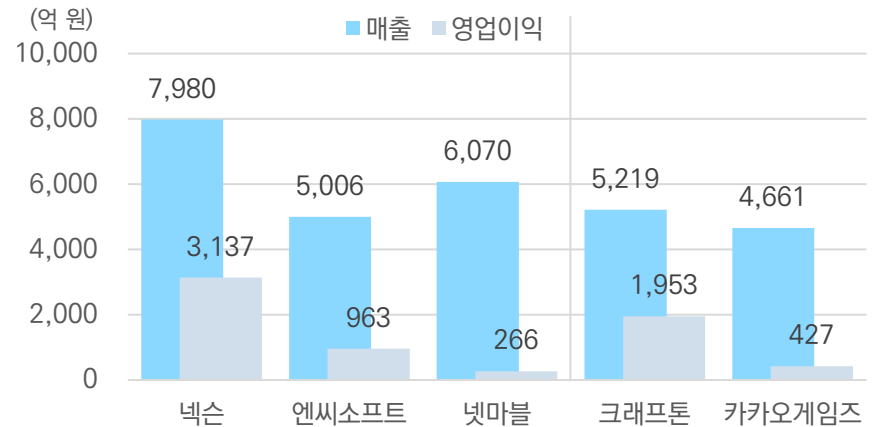
국내 주요 게임사 시가총액



Source: 네이버증권 (2021년 11월 16일 종가 기준), 삼성KPMG 경제연구원 재구성

- 크래프톤은 배틀그라운드 외 경쟁력 있는 게임이 부재한다는 우려에도 불구하고, 2021년 8월 10일 코스피에 상장하자마자, 3N의 시가총액을 뛰어 넘음 (현재 코스피 13위)
- 2021년 11월 크래프톤과 카카오게임즈는 MSCI 한국 지수에 새롭게 편입되어, 앞으로도 글로벌 패시브 펀드 자금이 추가로 유입될 가능성이 높음

국내 주요 게임사의 2021년 3분기 실적



Source: 각 사, 삼성KPMG 경제연구원 재구성

- 2021년 3분기 3N으로 불리는 대형 기업의 실적은 보합세인 반면, 카카오게임즈, 크래프톤은 양호한 실적을 거둠. 3N 중 일부 기업의 신작 매출 부진과 개발자 확보 경쟁에 따른 인건비, 마케팅비 증가로 영업이익이 낮게 나타남
- 크래프톤의 FPS 장르는 MMORPG에 비해 과금 요소가 적다는 우려에도 2021년 3분기 영업이익은 엔씨소프트와 넷마블을 추월

3N 게임사의 독주체제를 뒤흔드는 2K (3/3)

G-STAR 2019 행사에서 넷마블은 대규모 스테이지 구성하고 'A3: STILL ALIVE', '세븐나이츠 레볼루션', '매직: 마나스트라이크', '제2의 나라' 등 4작의 신작을 선보였으나, 올해는 그 자리를 크래프톤과 카카오게임즈가 대체

G-STAR 2019년과 G-STAR 2021년 BTC관 비교

[G-STAR 2019] 넷마블의 BTC관 스테이지



[G-STAR 2021] 크래프톤과 카카오게임즈의 BTC관 스테이지



Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

카카오게임즈 《 2021년 흥행작 ‘오딘: 발할라 라이징’

G-STAR 2021 메인 스폰서인 카카오게임즈는 ‘PLAY가 가능한 모든 곳을 연결하는 카카오게임즈만의 생생한 무대’를 콘셉트로 부스를 구성. 카카오게임즈가 서비스 중인 ‘오딘: 발할라 라이징’을 포함해 총 7종의 게임을 출품

카카오게임즈의 ‘오딘: 발할라 라이징’



카카오게임즈는 BTC관에 대규모 부스를 설치하고, 플레이 체험존과 브랜딩존을 운영

- 플레이 체험존에는 ‘오딘: 발할라 라이징’, 스포츠 캐주얼 모바일 게임 ‘프렌즈샷: 누구나골프’, PC게임 ‘이터널 리턴’을 직접 즐길 수 있도록 함
- 브랜딩존에는 ‘우마무스메 프리티 더비’와 액션 RPG ‘가디스 오더’, 수집형 RPG ‘에버소울’, 모바일 RPG ‘가디언 테일즈’ 등 총 4종의 게임을 전시

‘오딘: 발할라 라이징’은 라이온하트 스튜디오에서 개발하고 카카오게임즈가 배급하는 MMORPG 게임

- PC·모바일에서 모두 플레이 가능하도록 멀티 플랫폼으로 개발되었으며, 2021년 6월 29일 출시 이후 흥행을 이어가고 있음
- 북유럽 신화를 기반으로 한 세계관으로 유저들이 한 공간에서 플레이할 수 있는 오픈월드를 구축
- 언리얼 엔진4로 제작되어 완성도 높은 그래픽을 보유

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

카카오게임즈 《 모바일 캐주얼 골프 게임 ‘프렌즈샷: 누구나골프’

카카오게임즈가 G-STAR에서 선보인 ‘프렌즈샷: 누구나골프’는 2021년 8월에 출시한 캐주얼 모바일 게임. 골프에 대해서 잘 몰라도 간단한 조작으로 게임을 즐길 수 있으며, 이용자에게 친숙한 카카오프렌즈 IP를 활용

카카오게임즈의 ‘프렌즈샷: 누구나골프’



‘프렌즈샷: 누구나골프’는 카카오게임즈가 2021년 8월 출시한 모바일 캐주얼 골프 게임

- 카카오프렌즈 IP를 활용해 이용자들에게 골프에 친숙하게 다가갈 수 있도록 함. 8종의 캐릭터가 한 종류의 골프채를 담당하고, 이를 통해 다양한 필드 상황에 맞게 각 성능과 스킬을 활용하는 게임
- 골프를 잘 몰라도 간단한 조작법으로 누구나 쉽게 플레이할 수 있도록 설계했으며, 드라이버, 어프로치, 퍼팅 등 골프 플레이 요소를 간단히 배치
- 1:1 PvP(이용자 간 대결) 모드뿐 아니라 싱글 플레이어, 실시간 4인 또는 8인 멀티플레이 등 다양한 게임 모드를 제공

카카오게임즈는 게임분야를 스포츠 영역으로 넓혀 밸류체인을 확장시키는 중

- 카카오게임즈는 자회사 카카오VX를 통해 스크린골프, 골프 예약 서비스, 골프 용품 등 골프 사업을 확장 중

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

크래프톤 《 ‘배틀그라운드: 뉴스테이트’ (1/2)

크래프톤은 2021년11월 11일 글로벌 출시한 모바일 FPS 게임 ‘배틀그라운드: 뉴스테이트’를 홍보하는 데 집중. 크래프톤은 참여형 이벤트존과 관람객들이 직접 게임을 플레이해볼 수 있는 체험존을 운영

크래프톤의 ‘배틀그라운드: 뉴스테이트’ 이벤트존



‘PUBG: 배틀그라운드’의 게임성과 세계관을 계승한 FPS 모바일 게임으로 2021년 11월 11일 글로벌 출시

- 전 세계 200여 개국에서 한국어, 영어, 일본어, 독일어 등 총 17개 언어로 서비스됨. 5,500만 명의 게이머가 사전예약에 참여하며 초기 흥행에 성공
- 다만, 높은 과금이 필요하지 않은 FPS 장르적 특성 때문에, 아직까지 매출 순위에서는 애플리케이션 상위권 순위에 오르지 못함

텐센트와 공동으로 개발한 ‘배틀그라운드 모바일’과는 달리 크래프톤에서 단독으로 개발

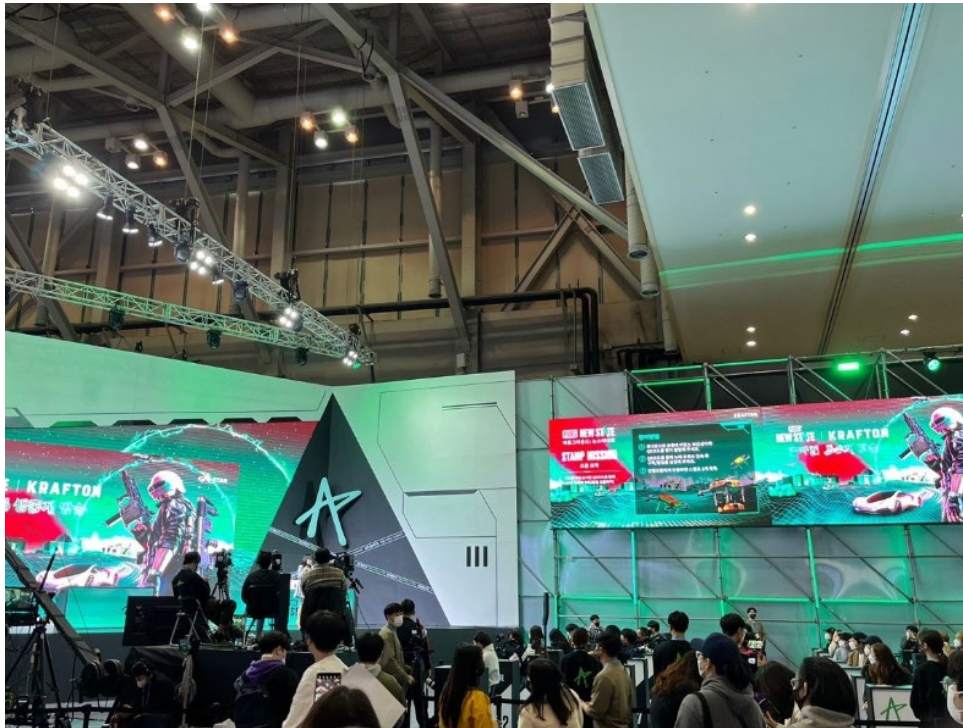
- ‘배틀그라운드 모바일’과의 카니발라이제이션도 예상되지만, 자체적으로 개발한 ‘뉴스테이트’의 경우 텐센트와의 이익 배분(Profit Sharing)이 적용되지 않아 수익성 측면에서는 개선될 것으로 예상
- 모바일 플랫폼에서 즐기는 FPS의 한계에도 불구하고, 그래픽과 조작성 측면에서 개선이 이루어진 것으로 평가

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

크래프톤 《 '배틀그라운드: 뉴스테이트' (2/2)

'배틀그라운드: 뉴스테이트'는 2051년 근미래를 배경으로 하며, 이전의 '배틀그라운드 모바일'보다 더 PC 배틀그라운드에 가깝게 실사화 하여 개발됨

크래프톤의 '배틀그라운드: 뉴스테이트' 체험존



크래프톤이 4년 만에 내놓은 신작으로, 기존과 같은 배틀로얄 시스템이지만 시대적 변화를 줌

- 드론을 이용하여 적의 동태를 살피거나 교전을 지원할 수 있으며, 연료통을 사용하지 않는 전기차가 등장
- 총기 커스터마이징과 드론 스토어 등 '배틀그라운드 뉴스테이트'만의 오리지널 요소를 더하고 다양한 맵과 모드를 추가

모바일 환경에서 보여줄 수 있는 최고의 건플레이와 서바이벌 게임을 선보이겠다는 목표로 개발됨

- PC 버전에서만 가능하고, 모바일에서는 불가능했던 부분을 개선. 모바일 버전을 더 실사화해 개발됐으며, 지형에 따라 달라지는 발자국 소리, 빛의 표현 등 그래픽과 디테일이 한 층 더 세밀해짐
- 크래프톤의 글로벌 단위의 퍼블리싱은 처음으로, '배틀그라운드: 뉴스테이트' 출시로 기존 PC 유저도 흡수할 수 있을 것을 기대

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

그라비티 《'라그나로크' IP 활용 신작 '라그나로크 비긴즈'》

그라비티는 내년 출시 20주년을 맞는 '라그나로크 온라인' IP를 중심으로 부스를 디자인. 그라비티는 신작 미디어 쇼케이스를 개최해 2022년 론칭 예정인 '라그나로크 비긴즈'와 '라그나로크 V: 부활'을 소개

그라비티의 '라그나로크 비긴즈'



G-STAR 2021에서 신작 7종을 포함해 총 13종의 그라비티 제품작을 체험할 수 있도록 함

- 대표 타이틀 '라그나로크 온라인'을 비롯해 '라그나로크 오리진', '그란디아' 등 기존 타이틀 5종 외 신규 타이틀 '라그나로크 비긴즈', '라그나로크 V: 부활', 'PROJECT T(가칭)', 'NBA RISE' 등 신규 제품작 7종을 전시
- 라그나로크의 감성은 살리면서 타이틀마다 플랫폼, 배경 스토리, 그래픽, 콘텐츠를 차별화

2022년 출시 예정인 '라그나로크 비긴즈'와 '라그나로크 V: 부활'을 비중 있게 소개

- '라그나로크 비긴즈'는 라그나로크 온라인 이야기로부터 100년 전 펼쳐지는 스토리를 중심으로 전개되며 멀티 플랫폼 기반의 MMORPG 게임
- '라그나로크 V: 부활'은 '라그나로크 발키리의 반란'의 후속편으로 전작 대비 확장된 세계관에서 스토리가 진행

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

시프트업 《모바일 슈팅 RPG ‘니케: 승리의 여신’

2016년 출시된 ‘데스티니 차일드’로 잘 알려진 시프트업은 올해 처음으로 G-STAR에 참가해 기자간담회를 열고 현재 개발중인 모바일 슈팅 RPG ‘니케: 승리의 여신’에 대해 소개

시프트업의 ‘니케: 승리의 여신’



‘니케: 승리의 여신’은 2022년 출시 목표로 개발 중인 건슈팅 모바일 RPG 게임

- 니케의 세계관은 정체불명의 병기 ‘랩터’의 침입으로 몰락한 포스트 아포칼립스로, 인류가 지하 방주로 피신하게 된 미래를 배경으로 하고 있음
- 인류를 대신해 싸우는 전투 안드로이드 생명체 니케를 주인공으로 하며, 랩터와 총격전을 벌이는 양상으로 게임이 진행됨. 소재의 차별화를 위해 장편소설급의 볼륨을 갖춘 스토리를 선보일 예정
- 모바일에서는 흔치 않은 TPS(3인칭 슈팅) 방식에 2D 애니메이션 그래픽이 더해짐. 애니메이션을 보는 듯한 2D 일러스트를 토대로 게임 내 전투를 할 수 있음

시프트업은 기자간담회에서 ‘진짜 게임’을 만드는 데 집중하고, ‘니케’ 공개 이후 IPO를 고려할 것임을 언급

- 시프트업은 ‘니케’ 외에도 PS5 쇼케이스에서 공개했던 실사풍의 3D 액션 게임 ‘프로젝트:이브’도 전시

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

엔젤게임즈 《 웹툰 IP 기반 모바일 게임 ‘신의 탐M: 위대한 여정’

‘히어로칸타레’, ‘로드 오브 히어로즈’ 등 매니아 층에게 인기가 많은 작품을 만들어온 엔젤게임즈는 자체 개발한 2D 액션 RPG ‘신의 탐M: 위대한 여정’과 액션 어드벤처 ‘원더러스: 더 아레나’를 G-STAR 2021에서 공개

엔젤게임즈의 ‘신의 탐M: 위대한 여정’ 및 ‘원더러스: 더 아레나’



‘신의 탐M: 위대한 여정’은 인기 웹툰 ‘신의 탐’을 기반으로 개발 중인 모바일 2D 액션 RPG 게임

- ‘신의 탐M: 위대한 여정’은 ‘히어로칸타레’를 잇는 엔젤게임즈의 두 번째 웹툰 IP 활용 게임
- SIU 작가의 웹툰 ‘신의 탐’은 2010년 6월 첫 공개된 이후 누적 45억 뷰 이상을 기록한 메가 히트급 작품으로 지금까지 연재되고 있음
- 원작 느낌을 살리기 위해 2D로 만들어졌으며, 스토리 부분은 애니메이션을 보는 듯한 느낌을 줌. 웹툰 원작을 보지 않은 사람도 게임을 통해 원작의 스토리를 쉽게 이해할 수 있도록 함

‘원더러스: 더 아레나’는 로그라이크와 배틀로얄 장르를 결합한 액션 어드벤처 게임으로 2022년 출시 목표

- 언리얼 엔진 4로 개발되었으며, PC와 모바일에서 동시에 즐길 수 있도록 크로스 플랫폼으로 개발 중

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

텐센트 오로라 스튜디오 《 모바일 MMORPG ‘천애명월도M’ 》

텐센트게임즈 산하 오로라 슈트디오는 신작 모바일 MMORPG ‘천애명월도M’의 한국어 버전을 공개. 무협 장르의 게임으로 ‘달빛 아래 가장 아름다운 세상’이라는 슬로건하의 동양풍의 아름다운 배경과 경치를 보여줌

텐센트 오로라 스튜디오의 ‘천애명월도M’



‘천애명월도M’은 유명 무협소설 ‘천애명월도’의 세계관을 기반으로 제작된 모바일 MMORPG 게임

- ‘천애명월도’ PC 버전은 2018년 1월 출시되었으며, 국내에서는 넥슨이 배급하고 있음
- 다중 전투에 특화된 무협 장르의 게임으로, 게임 접속자들은 서로 협력하여 몬스터를 사냥하거나 다른 플레이어와 전투를 벌일 수 있음
- 천애명월도M은 2020년 10월 중국 시장에 출시돼 애플 스토어 매출 순위 1위를 차지

지스타TV에서 쇼케이스를 개최하고 BTC관에 관람객들이 직접 시연할 수 있는 공간을 마련

- 현장에서는 게임 시연 외에도 사전 예약존을 운영
- 얼굴, 화장, 헤어, 동작 등 캐릭터를 높은 퀄리티로 꾸밀 수 있으며, G-STAR에서도 캐릭터를 커스터마이징할 수 있는 공간을 마련

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

하루엔터테인먼트 《 '아기상어 버블퐁 프렌즈'

KH 일렉트론의 자회사 하루엔터테인먼트는 2022년 상반기 PC와 모바일로 출시 예정인 버블 슈터 기반의 캐주얼 퍼즐 게임 '아기상어 버블퐁 프렌즈'를 전시

하루엔터테인먼트의 '아기상어 버블퐁 프렌즈'



버블퐁 프렌즈는 같은 색상의 물퐁선을 배치해 터트려 점수를 얻는 캐주얼 게임

- 키즈 콘텐츠로 널리 알려진 스마트스터디의 '핑크퐁 아기상어' IP로 제작됐으며, 간단한 조작법이 특징이며, 어린이부터 성인까지 남녀노소 즐길 수 있음
- 상대와의 경쟁에서 살아남아 최후의 1인자가 되는 배틀로얄 장르가 접목
- 플레이 시간이 짧아서 가볍게 즐길 수 있음
- '버블퐁 프렌즈'는 101명 대전 모드, 싱글 플레이 모드, 스토리 모드, 로그라이크 모드 등 다양한 방식의 콘텐츠를 지원

2022년 상반기 PC·모바일 버전으로 출시 예정이며, 정식 출시까지 서비스를 고도화할 예정

- G-STAR에서는 2:2, 4:4, 8:8 등 여러 명의 접속자들이 함께 즐기는 멀티 모드를 공개

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

레드브릭 《메타버스 창작 플랫폼 '위즈랩'》

레드브릭(前 위즈스쿨)은 누구나 쉽게 콘텐츠를 만드는 크리에이터 이코노미를 만들기 위해 쉽고 편한 3D 엔진 구축, IP 확보, 교육 콘텐츠 및 플레이 콘텐츠 마련, 커뮤니티 구축에 힘을 싣고 사업을 확장할 예정

레드브릭의 메타버스 창작 플랫폼 '위즈랩'



레드브릭은 메타버스를 손쉽게 제작할 수 있는 창작 툴과 배포 공간을 제공하는 플랫폼 '위즈랩'을 운영

- 레드브릭은 블록코딩을 기반으로 하여 고도의 코딩 기술을 요하지 않으며 저연령층부터 비전공자 성인까지 손쉽게 이용해 게임을 개발할 수 있음
- 레드브릭은 모바일상 '숏폼 콘텐츠'처럼 누구나 스낵 게임을 만드는 시대가 올 것으로 바라보고 있음
- 다양한 애셋을 추가하여 메타버스에 필요한 3D 월드를 제작하는 스튜디오를 G-STAR에서 전시

레드브릭은 G-STAR 2021에서 플레이존과 1시간 만에 게임을 직접 제작해보는 빌드존을 운영

- 플레이존에는 레드브릭의 SW 창작 플랫폼 '위즈랩'에서 제작된 개인 크리에이터의 게임 20종을 전시
- 빌드존에는 레드브릭 3D 빌더를 통해 관람객들이 직접 방탈출 게임을 만들어보는 교육 프로그램을 진행

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

쿠카게임즈 《‘삼국지 전략판’과 삼국지 브랜드 영화 ‘천류’

중국의 쿠카게임즈는 자사가 서비스하고 있는 시즌제 모바일 전략 시뮬레이션(SLG) 게임 ‘삼국지 전략판’을 G-STAR에 소개하고, 삼국지 브랜드 영화인 ‘천류’도 지스타TV를 통해 공개

쿠카게임즈의 ‘삼국지 전략판’



‘삼국지 전략판’은 2021년 2월 국내 정식 출시된 시즌제 모바일 전략 시뮬레이션(SLG) 게임

- ‘삼국지 전략판’은 실제 지형 고증과 삼국지를 그대로 옮겨 놓은 듯한 퀄리티로 개발됨
- 시간 격차를 두어 진입장벽을 낮춘 시즌제 게임 형식으로 제작되어 신규 이용자를 늘리는 데 유리
- 매 시즌마다 새로운 장수들과 색다른 전법, 신규 시스템이 적용되고 있으며, 국내 구글 스토어 전략 부문 매출 1위, 글로벌 다운로드 5,000만 건을 기록

모바일 게임 ‘삼국지 전략판’의 브랜드 영화 ‘천류’를 지스타TV를 통해 최초 상영

- 홍콩 누아르의 거장이자 삼국지 소재 영화 ‘적벽대전’을 제작한 오우삼 감독이 제작
- 기존 삼국지와는 다르게 일반 병사를 중심으로 스토리가 전개됨

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

위메이드 《 위믹스를 중심으로 한 블록체인 게임 생태계 구축

블록체인과 게임을 접목시키는 데 집중하고 있는 위메이드는 BTB관에 부스를 마련하고, 대표작 ‘미르4 글로벌’의 흥행 기반이 된 블록체인 플랫폼인 위믹스(WEMIX)와 토큰 드레이크(DRACO)를 소개

위메이드의 BTB관 부스



위믹스, 드레이크 등 블록체인과 가상화폐를 주제로 부스를 구성

- 가상세계로 빨려 들어가는 듯한 몰입형 게이트로 부스 입구를 꾸몄으며, 게임과 현실을 잇는 관문으로 표현
- 부스 전체는 블록체인을 형상화한 방사형 라인 패턴으로 장식하며 블록체인 기업 이미지를 강조

국내외 파트너사들과 위믹스 온보드 파트너십 구축을 위한 사업 및 투자 상담을 진행

- 위메이드는 2022년 말까지 블록체인 게임 100개를 위믹스 플랫폼에 출시를 목표로 위믹스 생태계 확장을 위한 비즈니스에 주력할 방침
- 위믹스는 위메이드의 블록체인 플랫폼으로 ‘미르4’ 글로벌을 비롯해 여러 게임을 서비스하고 있으며, 위믹스 토큰이 기축통화로 활용. NFT 소장권 거래, 여러 게임 토큰 간 교환을 지원하는 ‘위믹스 월렛’ 서비스도 지원

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 위메이드

NHN 《 게임 운영에 필요한 3종의 클라우드 서비스 출품

NHN은 BTB관에 부스를 마련하고 국내외 게임사 및 기업 고객들을 대상으로 게임 사업 운영 전반에 필요한 클라우드 서비스를 소개. NHN의 출품 서비스로는 NHN 클라우드, 게임베이스, 두레이로 구성

NHN의 BTB관 부스



NHN은 게임 운영 전반에 필요한 클라우드 서비스를 소개하는 부스를 운영

- NHN은 세밀한 업무 지원, 보안성, 개발·서버·관리 등 게임 운영에 특화된 서비스를 강조

NHN은 G-STAR 2021에 ‘NHN 클라우드’, ‘게임베이스’, ‘두레이’ 3종의 서비스를 출품

- NHN 클라우드: 게임 서비스에 오랜 기간 적용해온 NHN의 클라우드 노하우를 기반으로 게임 산업에 특화된 다양한 PaaS(Platform as a Service) 상품 제공
- 게임베이스(Gamebase): 로그인, 인증, 결제, 점검 등 게임 개발에 필요한 솔루션. 게임 개발사들의 리소스를 최소화하고, 비용 절감이 가능하다는 점이 특징
- 두레이(Dooray!): 메일, 메신저, 프로젝트, 화상회의 등 협업에 필요한 모든 기능을 한 곳에 모은 올인원 협업 솔루션으로 체계적인 비대면 업무 진행이 가능

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: NHN

네오위즈 《'P의 거짓'》을 주목시키는 전략

네오위즈의 라운드8 LOP 개발실 최지원 PD는 'P의 거짓'에 등장하는 캐릭터 모자를 착용하고 컨퍼런스 현장에 등장. 네오위즈의 출시 예정작 'P의 거짓'은 피노키오를 성인 잔혹 동화로 재해석한 온라인·콘솔 게임

네오위즈의 G-CON 발표 현장



'P의 거짓'은 콘솔 및 온라인으로 출시되는 소울라이크 싱글 플레이 액션 RPG 게임

- 2021년 5월 20일 첫 트레일러 공개 후 관심이 집중되고 있음
- 카를로 콜로드의 '피노키오의 모험' 소설을 성인 잔혹 동화로 새롭게 해석했으며, 거짓말이 작품의 핵심
- 도시에 질병이 터지고, 인형들이 반란을 일으키며 인간을 살해하는 스토리. 피노키오 원작과 반대로 거짓말을 할수록 인간성을 획득하는 콘셉트의 게임

네오위즈의 최지원 PD는 컨퍼런스에서 'P의 거짓'만의 차별화 전략과 게임의 배경, 콘셉트에 대해 소개

- 누구나 아는 이야기, 잘 알려진 시대, 유명한 장소 등 익숙한 것을 다르게 표현하는 데 집중
- 소울라이크 게임에서 주로 다루었던 다크 판타지와 중세 시대, 2차원적인 권선징악 콘셉트를 배제

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

에픽게임즈 《 에픽게임즈와 준비하는 메타버스》

에픽게임즈의 신광섭 엔진 비즈니스 리드는 G-CON에서 에픽게임즈가 메타버스로 나아가는 길에 무엇을 준비하고 있는지 자사의 게임 개발 엔진 ‘언리얼 엔진’을 중심으로 소개

에픽게임즈의 G-CON 발표 현장



메타버스 구현을 위해서는 인터랙티브하고 실시간으로 3D 자산(Asset)화 시킬 수 있는 언리얼 엔진이 필요

- 에픽게임즈는 메타버스를 함께 참여하고 경험하는 실시간 3D 소셜 공간으로 보고 있으며, 개방성과 강력할 소셜 플랫폼이 필요하다고 봄
- 언리얼 엔진은 현재 게임을 넘어 건축, 자동차 설계·제작 등 다양한 산업 분야에서 활용되고 있음
- 데이터스미스를 통해 각 산업 분야의 데이터와 호환될 수 있는 기능을 제공하며 사실적인 렌더링을 제공

에픽게임즈의 미션은 모든 사람들이 실시간 3D 콘텐츠와 경험을 제작할 수 있는 세상

- 에픽게임즈는 게임 엔진을 통해 세상의 변화가 가능할 것으로 보고 있으며, 앞으로는 인터랙티브한 3D 콘텐츠를 만드는 사람이 중심이 될 것이라고 언급
- 에픽게임즈는 창작자 커뮤니티와 생태계 형성에 힘쓰고 있음

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

Contents

	Page
I. G-STAR 2021 개요	2
II. G-STAR 2021 주요 트렌드	7
III. G-STAR 2021 참가 기업	14
IV. 결론 및 시사점	33
V. Appendix	35

Key Takeaways

1

G-STAR 2021에는 3N(넥슨, 엔씨소프트, 넷마블)이 참여하지 않았지만 3N의 빈자리를 2K(카카오게임즈, 크래프톤) 및 중견·신생 게임기업이 채움. 오딘(카카오게임즈)·배틀그라운드(크래프톤)·니케(시프트업)·라그나로크(그라비티)의 부각과 함께, 게임 산업의 생태계를 주도하는 기업의 키워드로 3N+2K+알파(중견·신생기업)가 부상

2

게임 산업에서 가장 부각되는 어젠다를 확인할 수 있는 G-CON(컨퍼런스) 2021에서는 메타버스 및 NFT가 최대 키워드로 부상. 메타버스가 NFT와 커머스 분야와 접목되면서 신규 머니타이제이션(Monetization) 가능성이 떠오름. 코로나19 이후 언택트 문화를 소비자가 자연스럽게 수용하며 메타버스와 이에 동반된 NFT는 게임 산업의 새로운 비즈니스 모델로 부상

3

게임 시장이 PC에서 모바일로 재편되는 가운데, 대작 MMORPG 위주로 편중되는 경향은 여전하지만, 다양한 장르와 신규 IP의 창의적인 게임 또한 지속적으로 출시되고 있음. '2021 대한민국 게임대상'의 후보작·수상작들은 장르와 플랫폼이 다양화되는 흐름을 보였음. 신작 게임에서 장르 융합적 게임과 신규 IP를 활용한 작품, 글로벌 동시 출시 방식을 택한 게임들이 등장하며 IP 개발·활용 및 Go-to-market 전략의 다변화가 나타남

4

한국 시장에서는 MMORPG 게임 장르가 절대적 비중을 차지하지만, 글로벌 시장에서는 하이퍼 캐주얼을 필두로 한 캐주얼 장르의 게임이 글로벌 다운로드 측면에서 강세를 보이고 있음. 남녀노소 다양한 연령층이 즐길 수 있는 캐주얼 장르와 다른 장르를 융합해 글로벌 시장에서도 흥행할 수 있는 참신한 게임을 개발하는 전략이 필요

Contents

	Page
I. G-STAR 2021 개요	2
II. G-STAR 2021 주요 트렌드	7
III. G-STAR 2021 참가 기업	14
IV. 결론 및 시사점	33
V. Appendix	35

G-STAR 주요 연혁

G-STAR는 한국게임 산업협회가 주최하는 국내 최대 게임박람회로 독일의 게임스컴, 미국의 E3, 일본의 도쿄게임쇼에 이어 세계 주요 게임전시회로 평가 받고 있음. 2005년 1회를 시작으로 2021년 17회를 맞이했으며, 국내 게임 트렌드를 확인하고 주요 신작들을 볼 수 있는 장으로 자리매김

구분	G-STAR 2018	G-STAR 2019	G-STAR 2020
기간	2018.11.15-11.18	2019.11.14-11.17	2020.11.19-11.22
슬로건	Let Games be Stars! (게임, 우리의 별이 되다)	Experience the New (새로운 세상을 경험하라)	슬로건 대신 키워드 온택트(On-Tact)
참여기업 수	689개 (2,966 부스)	691개 (3,208 부스)	527개 (온라인 라이브 B2B 비즈 매칭)
관람객 수	23만 5,082명	24만 4,309명 (역대 최대 규모로 기록)	온라인 누적 시청자수 85만 명
주요 이슈	글로벌 게임사 메인 스폰서, 개인방송 진행자·인플루언서, 멀티플랫폼	e스포츠, 인디 게임, 클라우드 게임, 게임IP	코로나19로 사상 첫 온라인 개최. 오프라인은 프레스(Press) 중심으로 마련, 관람·컨퍼런스는 온라인으로 진행

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

[Glossary] 게임 관련 용어 설명

용어	설명
MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game)	대규모 다중 사용자 온라인 롤플레이팅 게임으로, 적게는 수천 명에서 많게는 수만 명 이상의 플레이어가 인터넷을 통해 모두 같은 게임에 접속해 각자의 역할을 맡아 플레이하는 RPG 게임
MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)	적의 본진을 점령하는 것을 목표로 상대편 플레이어와 다대다 전투를 벌이는 형식의 게임으로 AOS(Aeon of Strife) 장르로도 불림
하이퍼 캐주얼 게임 (Hyper Casual Game)	모바일 게임의 한 장르로 별도의 튜토리얼 없이 간단히 손가락을 두들기며 즐길 수 있는 게임. 일반적인 캐주얼 게임보다도 더 단순하여 진입장벽이 낮고 플레이 시간도 짧음
로그라이크 RPG (Roguelike RPG)	1980년경 등장한 초창기 던전탐색 RPG 게임인 ‘로그(Rogue)’의 특징과 시스템을 모방해 만든 RPG 장르 게임으로, 게임 캐릭터 사망 시 재시도나 중간 불러오기가 안되는 ‘영구적 죽음’이 최대 특징
턴제 RPG (Turn-based RPG)	한 차례(턴)씩 순서대로 번갈아 가며 진행하는 방식의 RPG 게임
수집형 RPG	유저가 다수의 캐릭터를 육성하고 콘텐츠를 즐길 수 있는 RPG 게임으로, 새로운 캐릭터의 소유와 성장을 통해 유저의 성취감을 달성하고 오랜 시간 게임을 즐길 수 있도록 함
핵앤슬래시(Hack & Slash)	다수의 적들과 싸우는 전투에 집중하는 시스템으로, 위에서 대각선으로 내려다보는(쿼터뷰) 시점에서 마우스로 적을 클릭해 공격하는 직관적인 전투방식이 특징
FPS (First-person Shooter, 1인칭 슈팅게임)	3차원 공간을 게임 플레이어의 눈으로 바라보는 1인칭 시점으로 이동하며, 총과 같은 무기로 적을 공격하는 게임
PK (Player Killing)	MMORPG 게임 등 다수의 플레이어가 참여하는 게임에서 다른 플레이어의 캐릭터를 죽이는 행위
TCG (Trading Card Game)	카드를 소유하면서 정해진 규칙에 따라 자신만의 카드 모음 세트(덱)를 만들어 상대와 대전하고, 카드 소유자끼리 원하는 조건하에 카드를 거래 가능한 게임
인디 게임 (Indie Game)	대형 게임 유통사나 퍼블리셔의 지원을 받지 않고, 주로 1인 개발자나 소수의 인원이 모인 소규모 개발팀에서 제작한 게임
콘솔 게임 (Console Game)	TV나 모니터에 연결하고 게임 컨트롤러로 조작하는 거치형 비디오 게임 기기를 통해 즐기는 게임
클라우드 게임 (Cloud Game)	게임 패드, 마우스 등 게임 조작에서 발생하는 입력 데이터를 서버로 전달하고, 클라우드 서버에서 연산, 그래픽 등 모든 데이터를 처리 후 실시간으로 디스플레이에 영상을 전송하는 형태의 게임 서비스

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원 재구성

Business Contacts

전자정보통신엔터테인먼트산업 전문팀

염승훈 Industry Leader 2본부장, 부대표 T: 02-2112-0533 E: syeom@kr.kpmg.com	박성배 1본부장, 전무 T: 02-2112-0304 E: sungbaepark@kr.kpmg.com	전철희 부대표 T: 02-2112-0355 E: cjun@kr.kpmg.com	한상현 전무 T: 02-2112-0387 E: sanghyunhan@kr.kpmg.com
민성진 전무 T: 02-2112-0852 E: smin@kr.kpmg.com	장현민 전무 T: 02-2112-0546 E: hyunminjang@kr.kpmg.com	정현 전무 T: 02-2112-0334 E: heonjung@kr.kpmg.com	노원 전무 T: 02-2112-0313 E: wroh@kr.kpmg.com
신문철 상무 T: 02-2112-0356 E: moonchulshin@kr.kpmg.com	강인혜 상무 T: 02-2112-0363 E: ikang@kr.kpmg.com	최이현 상무 T: 02-2112-0505 E: yeehyunchoi@kr.kpmg.com	안창범 상무 T: 02-2112-0312 E: cahn@kr.kpmg.com
김익찬 상무 T: 02-2112-0468 E: ikchankim@kr.kpmg.com	노정환 상무 T: 02-2112-0693 E: jroh@kr.kpmg.com	허재훈 상무 T: 02-2112-7707 E: jaehoonheo@kr.kpmg.com	김정기 상무 T: 02-2112-0346 E: jungkikim@kr.kpmg.com
윤주현 상무 T: 02-2112-0374 E: joohunyon@kr.kpmg.com	최진석 상무 T: 02-2112-7669 E: jinseokchoi@kr.kpmg.com	차정환 상무 T: 02-2112-7093 E: jeonghwanchoi@kr.kpmg.com	강승미 상무 T: 02-2112-0061 E: seungmikang@kr.kpmg.com
구승희 상무 T: 02-2112-7564 E: seunghoikoo@kr.kpmg.com	강상현 상무 T: 02-2112-3202 E: sanghyunkang@kr.kpmg.com	강진명 상무 T: 02-2112-3203 E: jinmyoungkang@kr.kpmg.com	김원석 상무 T: 02-2112-0307 E: wkim2@kr.kpmg.com

kpmg.com/kr

The information contained herein is of a general nature and is not intended to address the circumstances of any particular individual or entity. Although we endeavor to provide accurate and timely information, there can be no guarantee that such information is accurate as of the date it is received or that it will continue to be accurate in the future. No one should act on such information without appropriate professional advice after a thorough examination of the particular situation.

© 2021 KPMG Samjong Accounting Corp., a Korea Limited Liability Company and a member firm of the KPMG global organization of independent member firms affiliated with KPMG International Limited, a private English company limited by guarantee. All rights reserved.

The KPMG name and logo are trademarks used under license by the independent member firms of the KPMG global organization.