



Business Focus

G-STAR 2022로 본 게임 산업의 미래

November 2022

—
삼성KPMG 경제연구원

Contacts

삼성KPMG 경제연구원

이효정

상무

T 02-2112-6744

E hyojunglee@kr.kpmg.com

최창환

선임연구원

T 02-2112-7438

E changhwanchoi@kr.kpmg.com

류승희

선임연구원

T 02-2112-7469

E seungheeryu@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

I.	G-STAR 2022 개요	2
II.	G-STAR 2022 주요 트렌드	8
III.	G-STAR 2022 참가 기업	17
IV.	결론 및 시사점	40
V.	Appendix	42

코로나19 이전 정상 규모로 전시 재개한 G-STAR 2022

국제게임전시회 G-STAR(지스타, Game Show & Trade, All Round)는 전 세계 게임 트렌드를 한 눈에 볼 수 있는 국내 최대 게임 전시회로 2022년 11월 17일(목)부터 20일(일)까지 4일간 부산 벅스코(BEXCO)에서 개최

국제게임전시회(G-STAR) 2022 행사 개요

기간	[BTC] 2022.11.17(목) ~ 11.20(일), 4일간 [BTB] 2022.11.17(목) ~ 11.19(토), 3일간
장소	[오프라인] BEXCO 전시장 [온라인] 지스타TV 채널
주최	한국게임산업협회
주관	지스타조직위원회, 부산정보산업진흥원
후원	문화체육관광부
슬로건	The Gaming Universe(다시 한 번 게임의 세상으로)
프로그램	[BTC] - 오프라인: 게임전시 관람, 신작게임 체험, 이벤트 참여 - 온라인: 지스타TV 채널 운영 [BTB] - 온라인: 지스타 라이브 비즈 매칭 - 오프라인: 기업 비즈니스 상담관, 해외국가관, 네트워크 라운지, 비즈매칭 시스템 [부대행사] - G-CON, 대한민국 게임대상, 인디쇼케이스 등

코로나19 이후 3년 만에 행사를 완전 정상화하며
게임사 및 관련 업체 참가 수가 전년대비 2배 이상 확대

- 총 43개국 987개사의 2,947부스(BTC관 2,100부스, BTB관 847부스)로 2021년(총 1,393부스, BTC관 1,080부스, BTB관 313부스) 대비 2배 이상 확대
- 특히 BTC관은 최초로 2개 층으로 확대 진행했으며, 40여 개의 국내외 우수 인디게임의 특별 전시, 총 43개국 814개 업체의 온·오프라인 라이브 비즈니스 매칭 등 진행

국제 게임 컨퍼런스 G-CON x IGC에 역대 최다
연사로 구성

- 부대행사인 국제 게임 컨퍼런스 G-CON x IGC 2022는 온라인, 콘솔, 모바일 게임, 인디게임, 메타버스 등 관련 총 4개의 트랙, 44개 세션으로 구성
- 일본 게임 산업을 대표하는 스타 개발자 등 게임 업계 유명 연사 다수 참여

Source: G-STAR, 삼성KPMG 경제연구원

참가 업체와 관람객 수 모두 전년대비 크게 확대

BTC관에는 173개, BTB관에는 814개 게임사 및 IT기업, 대학교, 공공기관 등이 참가하며 전년(BTC 90개, BTB관 462개사) 대비 규모가 크게 확대되었으며, 관람객 수 또한 약 18만 4천명으로 전년대비 6배 이상 증가

BTC관 주요 참가 업체 (173개사 2,100부스)

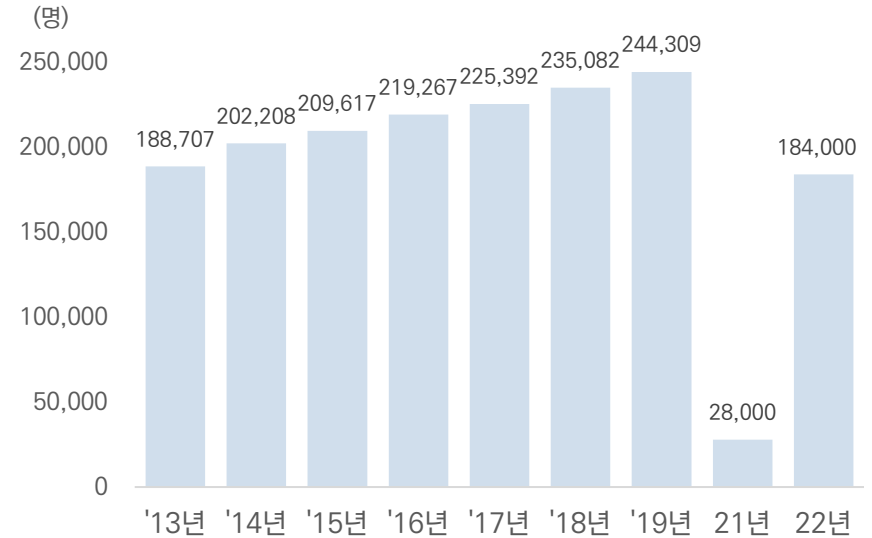
넥슨	(주)넷마블	(주)카카오게임즈
(주)크래프톤	(주)위메이드	에픽게임즈 코리아
(주)네오위즈	HoYoverse	(주)삼성전자
(주)레드브릭	(주)이루고월드	(주)그라비티
(주)이키나게임즈	피코	(주)인벤
레벨 인피니트	(주)플린트	ZLONGAME
(주)파프리카 인더스트리	(주)씨에프케이	(주)스토익엔터테인먼트

BTB관 주요 참가 업체 (814개사 847부스)

(주)넥슨코리아	틱톡코리아	(주)위메이드
(주)위메이드플레이	부산정보산업진흥원	(주)모비릭스
(주)위메이드커넥트		
(주)카카오게임즈	(주)NHN 클라우드	(주)네이버 클라우드
대구글로벌게임센터	경기콘텐츠진흥원	(주)플레이워드
한-아세안 센터	(주)그라비티	한국인터넷기업협회
엑솔라	data.ai	(주)에이티원

Source: G-STAR, 삼정KPMG 경제연구원

G-STAR 관람객 수 변화 추이



Source: G-STAR, 삼정KPMG 경제연구원

Note: 2020년은 코로나19로 오프라인은 개최하지 않고 온라인으로만 개최, 2021년은 코로나19에 따른 거리두기로 하루 관람인원을 6,000명으로 제한

- G-STAR의 관람객 수는 매년 성장세를 지속하다가 2021년 코로나19로 인한 제약 요인으로 감소했던 가운데, 2022년 약 18만 4천명으로 다시 증가, 온라인 생중계는 약 97만명 참여

Source: G-STAR, 삼정KPMG 경제연구원

팬데믹 이후 3년 만에 정상 개최

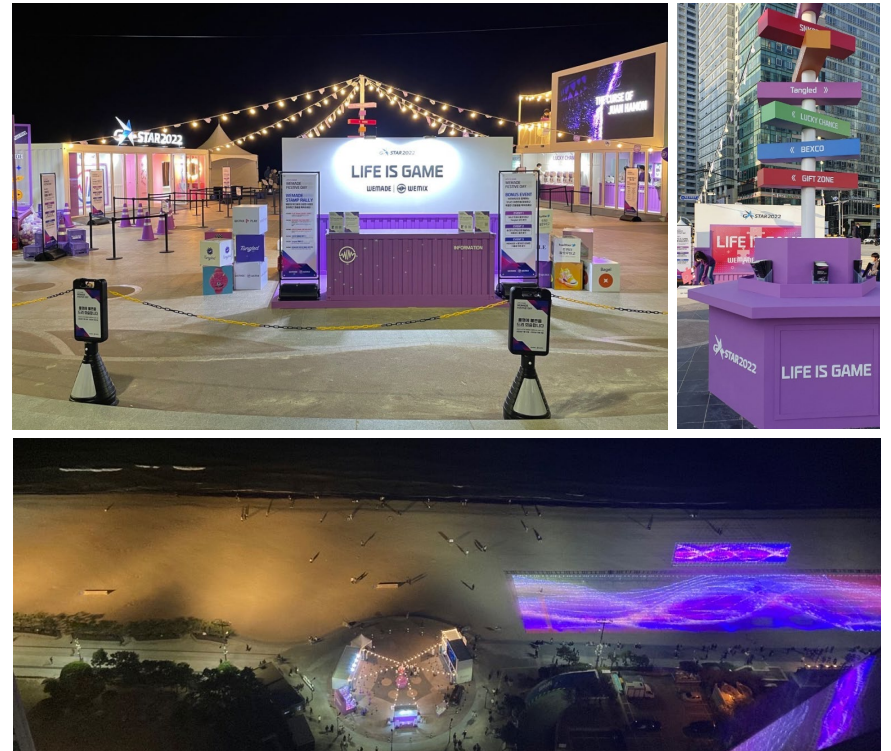
지난해 G-STAR는 방역상 관람객 수를 일 6,000명으로 제한했던 반면, 올해 G-STAR는 팬데믹 이후 3년 만에 정상 개최되며 다수 관람객의 흥행을 거둬. 벅스코 내부·외부 전시장 외 해운대 이벤트 광장에도 야외 부스 운영

벅스코 앞 입장 대기 중인 G-STAR 2022 관람객



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

벅스코 외 해운대 바닷가 이벤트 광장에도 야외 부스 설치



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원 / Note: 위메이드 해운대 야외 부스

[참고] 글로벌 주요 게임 박람회

코로나19로 인해 2020년, 2021년 글로벌 주요 게임 박람회가 취소 또는 온라인으로 개최된 가운데, 독일의 Gamescom 및 Tokyo Game Show는 올해 오프라인 전시를 재개하며 신작 다수 공개

글로벌 주요 게임 박람회 2022년 현황

게임쇼	개최지	개최 시기	현황
E3	미국 로스앤젤레스	매년 6월	<ul style="list-style-type: none"> 코로나19 재확산 문제로 2022년 게임쇼는 취소, E3 2023은 'E3 비즈니스 데이'(BTB, 2023년 6월 13일~15일), 'E3 컨슈머 데이'(BTC, 6월 15일~16일) 진행
Gamescom	독일 쾰른	매년 8월	<ul style="list-style-type: none"> 2022년 8월 24일~28일 Gamescom은 3년만에 오프라인으로 운영, 텐센트, 마이크로소프트 엑스박스, 유비소프트, 2K, 반다이남코 등 500개 이상의 기업이 참가 액션 장르의 AAA급 게임이 다수 공개되었으며, 국내 게임사 중 넥슨(퍼스트 디센던트, 더 파이널스), 네오위즈(P의 거짓), 크래프톤(칼리스토 포로토콜, 문브레이커), 스마일게이트(크로스파이어X:바빌론), 라인게임즈(퀀텀 나이트) 등이 신작 공개
Tokyo Game Show	일본 도쿄	매년 9월	<ul style="list-style-type: none"> 2022년 9월 15일~18일 진행된 Tokyo Game Show 또한 3년만에 '게임은 절대 멈추지 않는다 (Nothing Stops Gaming)'는 슬로건을 바탕으로 오프라인 개최, 299개 일본 기업, 166개 해외 기업 등 총 465개 기업이 참가 소니와 마이크로소프트, 닌텐도 등 콘솔 플랫폼 3사는 불참하였으나, 캡콤, 스퀘어에닉스, 코나미, 코에이테크모 등 일본 내 주요 게임사가 도쿄게임쇼에서 신작을 공개하며 호응을 얻음
China Joy	중국 상하이	매년 7월	<ul style="list-style-type: none"> 중국의 상하이에서 개최되는 중국 최대 게임쇼로 중국 게임사의 역량이 커지고 글로벌 진출이 이어지며 규모가 함께 커짐 2022년 8월 27일~9월 2일 중국 내 코로나19 재확산으로 온라인으로 개최, 온라인 비즈니스 협상 및 거래를 모두 지원하는 디지털 메타버스 플랫폼 'MetaCJ'를 구축 150여 개 이상의 주류 1선 게임 관련 업체들이 참석, 2억명 이상의 인원이 방문한 것으로 추산

Source: 언론보도 종합, 한국콘텐츠진흥원, 삼성KPMG 경제연구원

2022 대한민국 게임대상 » ‘던전앤파이터 모바일’ 대상 등극

(주)네오플의 ‘던전앤파이터 모바일’이 2022 대한민국 게임대상에서 대상을 수상함. 다수의 수상작이 기존 IP를 활용하여 스토리를 이어가거나, 과거 시점으로 스토리를 재해석 하는 등의 형식으로 구성됨. 강력한 IP의 힘이 올해 수상작 간의 트렌드로 나타남

2022 대한민국 게임대상 수상작



Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

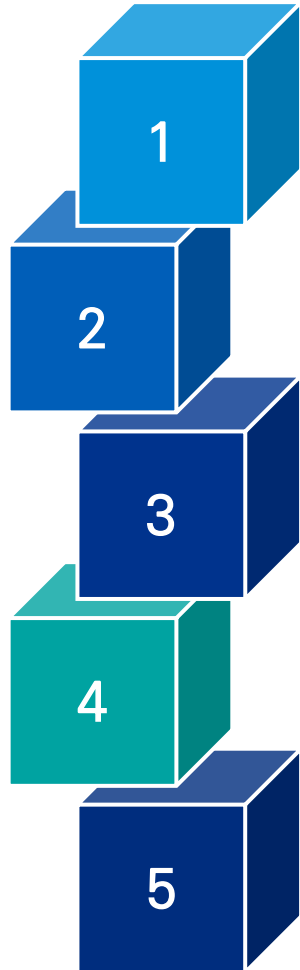
수상 부문	플랫폼	게임명	개발사	특징 및 심사위원단 평가
대상	모바일	던전앤파이터 모바일	네오플 (넥슨 자회사)	<ul style="list-style-type: none"> 기존 IP를 재해석해 차별화 전략과 모바일 환경에 최적화한 유저 친화적 설계로 호평
최우수상 기술창작상(기획/시나리오) 기술창작상(사운드) 게임비즈니스혁신상	모바일	대항해 시대 오리진	모티브	<ul style="list-style-type: none"> 기존 IP의 30주년을 기념하는 작품, 원작의 주인공을 플레이할 수 있도록 스토리 라인 보강됨
우수상	모바일	머지 쿡야 아일랜드	넷마블 엔투	<ul style="list-style-type: none"> 자체 IP를 활용한 캐주얼 게임, 머지류 게임 중 편의성이 높은 편으로 평가
	PC 모바일	서머너즈 워: 크로니클	컴투스	<ul style="list-style-type: none"> 기존 IP를 활용하여 70년 전의 시점의 프리퀼 형식으로 진행.
	모바일	HIT 2	넥슨 게임즈	<ul style="list-style-type: none"> 기존 IP를 계승한 후속작, MMORPG 장르로 구현하며 대규모 필드 전투 및 공성전이 메인 콘텐츠임

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

Contents

I.	G-STAR 2022 개요	2
II.	G-STAR 2022 주요 트렌드	8
III.	G-STAR 2022 참가 기업	17
IV.	결론 및 시사점	40
V.	Appendix	42

G-STAR 2022의 5대 트렌드



2N · 2K의 출격과 신작의 귀환

- 지난해 G-STAR에 참여하지 않았던 2N(넥슨, 넷마블)이 G-STAR 2022에 참여하며 2N의 출격이 부각됨. 2K(카카오게임즈, 크래프톤)는 지난해에 이어 대규모로 참여하며 다수 신작들 또한 선보임

플랫폼 확장과 콘솔의 부상

- PC·콘솔 플랫폼 기반 콘텐츠의 증가로 멀티 플랫폼 기반 게임 시장이 확장될 것으로 보이며, 스마트TV, AR/VR기반의 메타버스 등으로의 추가적인 플랫폼 다변화가 도모되고 있음

서브컬처 게임의 부각 및 인디게임 증가 등 장르 다양화

- 서브컬처 게임에 대한 높은 관심과 단단한 팬층을 기반으로 흥행 및 성장이 지속될 것으로 예상되며, 게임 제작 대중화 및 유통 플랫폼 증가에 따라 인디게임이 증가하며 게임 장르가 더욱 다양화되고 있음

사용자 몰입감 강화를 위한 IP(지식재산권) 서사 및 그래픽 고도화

- 게임 유저의 몰입감을 높이기 위해 IP(지식재산권)의 서사와 그래픽을 더욱 고도화하며 팬덤 및 IP 확장성 강화를 모색하고 있음

BTB 생태계 BM(비즈니스모델)의 확장





- 클라우드, 마케팅 등 게임 운영을 지원하는 다양한 전·후방 산업에 속한 기업의 참여를 통하여 게임 산업의 생태계가 확장되고 있음

Source: 삼성KPMG 경제연구원

1 2N·2K의 출격과 신작의 귀환

지난해 G-STAR에 참여하지 않았던 2N(넥슨, 넷마블)이 G-STAR 2022에 참여하며 2N의 귀환을 알렸으며 2K(카카오게임즈, 크래프톤)는 지난해에 이어 대규모로 참여. 게임사들이 개발 중인 대작 MMORPG의 시연 버전 및 영상이 잇달아 공개되며, 신작 시연의 장으로서의 G-STAR의 역할이 부각됨

G-STAR에 다시 돌아온 2N 및 신작 시연의 장

넥슨 “크로스 플랫폼 루트슈터개발기” <넥슨게임즈 이범준 프로듀서>	넷마블 ‘개발 중인 신작 4종 출품’ <사진: 넷마블 시연 부스>	카카오게임즈 ‘다수 신작 시연존’ <사진: 카카오게임즈 시연 부스>	크래프톤 ‘신작 칼리스토 프로토콜’ <사진: 크래프톤 시연 부스>
 <ul style="list-style-type: none"> • 넥슨은 올해 G-STAR에서 신작 루트슈터 게임 ‘퍼스트 디센던트’의 플레이스테이션5 버전을 처음 공개함 • 2022년 10월 ‘스팀’ 베타 테스트를 통해 선보인 PC 버전에 이어, 플레이스테이션5 버전은 한국어 음성 등을 적용해 국내 게임 유저의 몰입감을 높이는 환경에 주안점을 둬 	 <ul style="list-style-type: none"> • 넷마블은 BTB관에 시연대 160여대를 운영하며 관람객 체험 강화 • 개발 중인 신작 4종 액션 RPG ‘나 혼자만 레벨업: ARISE’, 오픈월드 MMORPG ‘아스달 연대기’, 3인칭 슈팅(TPS)과 MOBA 장르를 혼합한 ‘파라곤: 디 오버프라이’, 배틀로열 게임 ‘하이프스쿼드’를 출품 	 <ul style="list-style-type: none"> • 신작 MMORPG ‘아레스: 라이즈 오브 가디언즈’와 액션 RPG ‘가디언오더’ 시연존 마련 • 카카오게임즈가 투자한 오션 드라이브의 턴제 SRPG ‘로스트 아이돌론스’와 로그라이트 슈터 ‘블랙아웃 프로토콜’, FPS ‘디스테라’의 시연존 구성 	 <ul style="list-style-type: none"> • 올해 12월 출시를 앞둔 ‘칼리스토 프로토콜’의 시연 부스와 트레일러 영상관 마련. ‘데드 스페이스’ 제작자로 저명한 글렌 스코필드가 개발을 주도 • 대표작 ‘PUBG: 배틀그라운드’ 게임 시연존 및 배틀그라운드 토크쇼, 상식 퀴즈, 술래잡기 세션 등 이벤트 개최

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

② 플랫폼 확장과 콘솔의 부상 (1/2)

모바일 플랫폼 기반의 게임이 다수였던 최근 국내 게임 업계 트렌드가 올해 G-STAR에서 PC 게임, 콘솔 게임 등의 플랫폼 다변화 트렌드가 나타나며 플랫폼 다변화가 주목됨. 다양한 기기 간의 연계를 통한 크로스플레이 등 멀티 플랫폼 기반의 게임 제공을 통하여 다양한 흥미 요소가 제공되고 있음

플랫폼 확장 전략 사례 (PC, TV)

PC, 모바일, 콘솔 등 다양한 플랫폼을 활용한 게임 시연 환경 구성

〈사진: 넷마블 시연 부스〉



- 넷마블, 넥슨 등 다수의 부스에서 운영하는 시연부스에 모바일 뿐 아니라 PC를 통한 게임 참여 유도
- PC, 모바일, 콘솔 등 여러 플랫폼을 활용하여 동일한 IP의 게임 시리즈 출시 및 멀티 플레이를 제공하는 게임의 출시 등의 플랫폼 다변화 노력이 지속되고 있음

PC 및 콘솔 등 다양한 게임 환경에서의 우수한 게임환경 구현을 위한 노력 지속

〈사진: 삼성전자 시연 부스〉



- 삼성전자는 자사의 반도체 역량을 활용한 신규 SSD 저장장치 제품을 소개하며, 콘솔 등의 플랫폼에서 게임을 체험할 수 있는 시연공간을 운영함
- 인텔, 마이크로닉스 등 PC, 콘솔 등의 다양한 플랫폼에서 게임 플레이 환경 강화를 위한 제품의 소개가 이루어짐

스마트TV, IPTV 등 새로운 게이밍 플랫폼으로의 확장 노력이 이루어짐

〈사진: CFK 시연 부스〉



- 게임 퍼블리셔 CFK는 IPTV 플랫폼 'Btv' 운영사 SK브로드밴드와 합작하여 IPTV 플랫폼을 활용한 게임을 출시함
- IPTV 플랫폼을 통한 게임 구현 외에도 TV 제작사와의 협업을 통한 스마트TV 자체 플랫폼 내에 게임 콘텐츠 구현 노력도 지속됨

Source: 삼정KPMG 경제연구원 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

② 플랫폼 확장과 콘솔의 부상 (2/2)

게임 산업의 플랫폼은 VR/AR 디바이스를 활용한 이용자의 실제 움직임을 활용하는 게임 플랫폼과 메타버스 생태계에서 활용할 수 있는 플랫폼 등 이용자에게 새로운 플레이스타일을 제공할 수 있는 형태로의 변화를 지속 도모하고 있음

플랫폼 확장 전략 사례 (메타버스, VR)

META “글로벌 메타버스를 향한 구축 방법”

〈META 준추 아시아-태평양 대외정책 총괄〉



- G-CON에서 메타는 “글로벌 메타버스를 향한 구축 방법” 세션을 통해 메타버스 형태의 콘텐츠를 활용하여 얻을 수 있는 장점과 메타버스 플랫폼 구축 방식에 대하여 설명함
- 메타버스 환경에서의 게임 개발은 NFT, 블록체인 기술 등의 새로운 기술환경과 함께 게임 산업의 플랫폼 확장에 기여할 것으로 기대되고 있음

VR 게임 시연 콘텐츠 운영 (PICO)

〈PICO 시연 부스〉



- VR 기업 PICO는 G-STAR 부스를 통하여 자사의 VR 기기를 통한 다양한 게임 체험과 영상 콘텐츠 시청 등의 시연 콘텐츠를 운영함
- VR 기기를 활용하여 이용자가 직접 움직임을 가져가며 생동감을 높이는 게임 플랫폼을 디바이스 기술의 발달 등을 통하여 플랫폼의 활용도가 더욱 높아질 것으로 평가됨

Source: 삼성KPMG 경제연구원 / Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

③ 서브컬처 게임의 부각 및 인디게임 증가 등 장르 다양화

전시장 내 서브컬처 장르의 게임에 대한 높은 관심이 확인되며 단단한 팬층을 기반으로 한 서브컬처 장르의 흥행 및 성장 지속이 예상, 또한 게임 제작의 대중화 및 유통 플랫폼의 다양화에 따라 인디게임의 증가 또한 특징적

G-STAR에서 부각된 서브컬처 게임 및 인디게임

전시장 내 높은 인기를 보인 호요버스의 '원신' 및 시프트업의 '승리의 여신 : 니케' 부스 모습



- '원신' 등 서브컬처 장르 게임으로 유명한 중국의 호요버스는 G-STAR 제 2전시장 및 전시장 외부에 부스를 설치하여 관련 굿즈 전시, 코스프레, 성우 토크쇼 등 다양한 이벤트를 진행하여 큰 호응을 얻음
- '승리의 여신 : 니케' 부스는 지휘관 사관학교 콘셉트로 기획되어 게이머들을 위한 게임 시연대, 코스플레이어와 포토 타임, 팬 사인회 등 다양한 무대 이벤트를 진행하며 높은 인기를 확인
- 서브컬처 게임의 국내외 흥행이 지속되고 있는 가운데 단단한 팬층을 기반으로 IP의 확장 및 신작에 대한 인기를 지속해 나가며 성장세를 이어나갈 것으로 전망

G-STAR X BIC (인디관) 모습



- 사단법인 BIC(Busan Indie Connect) Festival은 국내외 다양한 인디게임 제작자들의 수많은 작품을 직접 체험하고 피드백을 공유하는 인디관 구성
- 스마일게이트는 G-CON(국제 게임 컨퍼런스)에서 '인디게임 크라우드펀딩 노하우 및 후속 연계 전략'의 주제로 발표하며 인디게임에 대해 늘어나는 관심과 수요를 반영

Source: 삼정KPMG 경제연구원 / Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

④ 사용자 몰입도 강화를 위한 IP(지식재산권) 서사 및 그래픽 고도화

기업들은 고도화된 기술 및 다양한 장치를 기반으로 콘텐츠 IP(지식재산권)의 서사 및 그래픽을 강화하여 사용자의 몰입감을 높이는 데 집중하고 있으며, 이를 통해 더욱 강력한 팬덤 확보 및 IP의 확장성 강화를 모색

G-CON(국제 게임 컨퍼런스)에서 강조된 몰입감 제고를 위한 IP 서사 및 그래픽 고도화 사례

‘승리의 여신 : 니케’ 내러티브 강화 설계

〈시프트업 유형석 디렉터〉



- ‘승리의 여신 : 니케’의 내러티브를 강화 목적으로 인게임 대화, 애니메이션, 공간 등을 설계하며 세계관을 구성하고 사용자의 몰입감을 제고
- 일반적으로 모바일 서브컬처 게임의 시나리오 글자 수가 30만~80만 자, MMORPG 시나리오가 100만 자 내외라고 파악하는 가운데, ‘승리의 여신 : 니케’ 시나리오에 1,884,068자 사용하며 내러티브 강화

블리자드의 ‘월드 오브 워크래프트’ 그래픽 강화

〈블리자드 엔터테인먼트 남종모 선임 아티스트〉



- 게임의 캐릭터, 서사, 세계관 등에 대한 텍스트 정보를 바탕으로 수많은 기존 이미지를 참고하여 현실감 있으면서 디테일이 살아있는 그래픽 제작
- ‘월드 오브 워크래프트’만의 핸드 페인팅, 핸드 크래프팅 스타일의 그래픽을 창출하여 사용자가 판타지 세계를 몰입감 있게 체험할 수 있도록 장치

에픽게임즈의 ‘언리얼엔진 5.1’ 소개

〈에픽게임즈 신광섭 엔진 비즈니스 리드〉



- 완성도 높은 영상 구현을 위한 애니메이션 모션 매칭, 프로시저럴 리깅, 캐릭터 피직스 등의 역량 강화한 ‘언리얼엔진 5.1’을 소개
- 레퍼런스 확대를 위한 Quixel을 인수하는 등 향후 더욱 몰입감 높은 영화수준의 시네마틱 영상 제작 툴 개발에 총력

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

⑤ BTB 생태계 BM(비즈니스모델)의 확장 (1/2)

올해 G-STAR에서는 게임 개발사, 퍼블리셔 등 게임의 유통, 개발 등의 직접적인 관계를 가진 회사 외에도 클라우드, 마케팅 등 게임 운영을 지원하는 다양한 전·후방 산업에 속한 기업의 참여에 따른 다채로운 콘텐츠가 주목받음

비즈니스모델 확장 전략 사례 (클라우드/마케팅)

클라우드 기반 플랫폼의 게임 산업 활용 방안 확대 도모

〈사진 좌: 네이버 클라우드, 우: NHN 클라우드〉



- 이용자 간의 실시간 인터랙션 및 대용량 트래픽이 발생하는 게임 산업에서 빠른 데이터 전송 등의 강점을 제공하는 클라우드 산업의 활용 범위 및 영향력이 강화되고 있음
- 네이버 클라우드와 NHN 클라우드는 자사 클라우드 기반 게임 플랫폼 도입이 이용자 관리, 사업 환경 관련 주요 지표 실시간 모니터링 등의 기대효과를 제공할 수 있음을 제시함
- 게임 실행 및 업데이트 기능을 제공하는 런처 솔루션, 이용자 간의 커뮤니케이션 환경을 구축하는 채팅 솔루션 등의 게임 구축과정에서 활용 가능한 다양한 솔루션을 클라우드 기반으로 제공함

콘텐츠 기획 및 마케팅 방식 다변화 사례

〈사진 : 틱톡코리아〉



- 틱톡코리아는 게임 개발사 및 퍼블리셔 등의 관계자를 대상으로 자사의 틱톡 플랫폼을 활용한 게임 마케팅 방안 등을 안내함
- 이용자 유입을 위한 마케팅 방식의 다변화를 유도하여 새로운 마케팅 툴로서의 역할 확대가 기대되고 있음

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

⑤ BTB 생태계 BM(비즈니스모델)의 확장 (2/2)

블록체인과 NFT 기술을 기반으로 한 메타버스 플랫폼의 게임 산업 적용은 올해 G-STAR에서 다수의 기업으로부터 생태계 확장 방안으로 제안됨. NFT 기반의 게임 아이템 개발, 게임별 NFT를 오픈 플랫폼 속으로 통합하여 연결하는 ‘인터게임 이코노미’ 등의 확장된 비즈니스 모델 전략이 발표됨


비즈니스모델 확장 전략 사례 (메타버스/블록체인)

“새로운 패러다임 : 인터게임 이코노미와 메타버스”
〈위메이드 장현국 CEO〉



- G-CON에서 블록체인 플랫폼 ‘위믹스’를 운영하는 위메이드는 게임 산업에서 메타버스 및 NFT를 활용한 발전 방향에 대하여 발표함
- 다수의 게임을 오픈 플랫폼 내 통합하여 각 게임에서 발행하는 NFT를 경제적으로 연결하는 ‘인터게임 이코노미’ 기반의 게임 생태계 도입 전략을 제시함

메타버스 및 NFT 기술의 게임 산업 적용 비즈니스모델 제안
〈사진: 더 샌드박스 BTB관〉



- 더 샌드박스는 자체적으로 운영하는 메타버스 플랫폼 ‘랜드’와 자체 코인 ‘샌드’를 활용한 메타버스 생태계 소개를 통하여 NFT와 메타버스 기술의 게임 산업 활용 상담 진행함
- 메타버스 환경에서 게임 캐릭터가 활용 가능한 아이템을 제작하는 아이템 제작 툴 ‘복스 에딧’ 운영

클라우드 기반 블록체인 노드 SaaS 서비스 운영
〈사진: (주)미르니 BTB관〉



- (주)미르니의 ‘노드인프라’는 블록체인 노드를 SaaS 형태로 운영 및 관리하는 서비스를 제공하여 게임회사의 블록체인 기반 서비스 도입 및 관리 지원 서비스를 운영함
- 위믹스 등 게임 플랫폼에서 블록체인 노드를 활용하여 서버 및 클라이언트 관리 진행

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

Contents

I.	G-STAR 2022 개요	2
II.	G-STAR 2022 주요 트렌드	8
III.	G-STAR 2022 참가 기업	
	– BTC관 참가 기업	17
	– BTB관 참가 기업	35
IV.	결론 및 시사점	40
V.	Appendix	42

2N+2K+W의 G-STAR 게임 생태계 주도

올해 BTC관은 2개 층에서 제1전시관·제2전시관의 대규모로 운영됨. 게임 업계의 3N으로 불리는 넥슨, 엔씨소프트, 넷마블 가운데 올해 G-STAR에는 2N(넥슨, 넷마블)이 참가함. 2K(카카오게임즈·크래프톤)는 지난해에 이어 올해에도 대규모 부스로 G-STAR를 주도했으며, W(위메이드)는 올해 메인 스폰서로 참가

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
2022년	위메이드

Source: 언론보도 종합, G-STAR

BTC관의 메인 스테이지를 차지한 2N+2K(카카오게임즈, 크래프톤)+W(위메이드)



Source: G-STAR

- 위메이드는 G-STAR 2022 메인 스폰서(다이아몬드 스폰서)로 참가했으며, BTC관(일반전시관)에 300부스 규모의 부스를 마련. 넥슨은 BTC관 왼편에 300부스를 운영하며 560여대의 시연 기기를 준비했으며, 넷마블은 개발 중인 신작 4종을 선보이며 PC 시연대 160여대 운영. 크래프톤, 카카오게임즈는 지난해에 이어 BTC관 오른편에 대규모 전시관을 운영
- 엔씨소프트는 2015년을 마지막으로 G-STAR에 참석하지 않고 있음. 코로나19와 맞물리면서 지난해의 경우, 3N 게임사들은 G-STAR에 직접 참가하지 않고 신작 개발에 집중하겠다는 계획을 밝힌 반면, 올해에는 2N이 대규모로 참여하여 귀환을 알림

넥슨 《 전체 무대를 시연존으로 구성하여 체험 중심형 부스 운영

넥슨은 이번 행사 부스를 모두 시연존으로 구성하여 다수의 이용자가 자사의 게임을 체험할 수 있는 공간으로 구성함. 올해 행사의 테마를 ‘귀환’으로 정하여, 560대의 시연기기를 배치하여 다수의 이용자가 자사 게임을 경험하도록 함

넥슨 BTC관의 체험 중심형 시연존



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

총 560대의 시연기기를 구비하여 체험공간 마련

- 부스 전체를 시연존으로 구성하여 이용자들이 다양한 디바이스를 통하여 넥슨의 게임을 체험할 수 있는 공간으로 구성함
 - PC, 모바일, 콘솔 등의 시연기기 구비
 - ‘마비노기 모바일’, ‘퍼스트 디센던트’, ‘카트라이더 드리프트’, ‘데이브 더 다이버’ 등의 신규 출품작을 대상으로 시연 공간 마련

게임 개발자가 G-STAR 부스에 방문하여 이용자와 소통

- 주요 시연 게임의 개발자들이 부스에 직접 방문하여 이용자와 교류할 수 있는 시간을 가짐
- 게임 체험을 마친 이용자와 개발자 간의 교류를 통하여 게임에 대한 플레이 소감 등의 경험담과 게임 플레이 만족도 향상을 위한 개선안을 논의하는 등 유저 친화적인 환경을 만들기 위한 기회로 활용함

신규 작품 트레일러 공개

- 슈퍼켓에서 개발 중인 ‘환세취호전 온라인’, ‘프로젝트 AK’, ‘프로젝트 오버킬’, ‘갯섬:클래시오브 갯’, ‘나이트 워커’ 등 총 5종의 신규 게임 영상을 행사장에서 공개함
 - 트레일러 영상과 실제 플레이 장면 등을 공개함

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

넷마블 《 100부스 규모의 160여대 시연 디바이스로 귀환

지난해 G-STAR에는 참석하지 않았던 넷마블은 G-STAR 2022에는 대규모로 참여하며 BTC관을 100부스를 오픈 부스로 구성. 시연 디바이스를 160여대로 준비하는 가운데, 특히 시연 디바이스를 모두 PC 시연대로 투입하며 게임 유저들의 이목을 집중시키며 멀티플랫폼 전략 실행

넷마블의 시연 디바이스 중심 체험의 장



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

PC-모바일 크로스플랫폼 게임으로 플랫폼 확장 전략 수립

- G-STAR 현장 이벤트를 통해 e스포츠로의 성장 가능성을 탐색
 - 넷마블 BTC관은 100부스 규모의 160여대 시연대의 오픈형 무대로 구성. 개발 중인 신작 4종 모두 자체 개발작으로 PC 플랫폼을 기본적으로 지원하며, PC-모바일에서 플레이가 가능한 멀티플랫폼 작품 또한 준비
 - 11월19일의 '자날대 결승전 (자본주의가 낳은 대회의 줄임말)'을 통해 TPS MOBA PC게임 '파라곤: 디 오버프라이임'의 e스포츠 가능성을 타진

'아스달 연대기' '파라곤: 디 오버프라이임' '하이프스쿼드' 등 개발 중 신작 4종 출품

- RPG · MMORPG · 배틀로열 등 다양한 장르의 신작 4종 선보임
 - 개발 중인 신작 4종 △액션 역할수행게임(RPG) '나 혼자만 레벨업: ARISE' △오픈월드 다중접속역할수행게임(MMORPG) '아스달 연대기' △3인칭 슈팅(TPS)과 MOBA 장르를 혼합한 '파라곤: 디 오버프라이임' △배틀로열 게임 '하이프스쿼드' 출품

카카오웹툰 IP(지식재산권) 기반의 신작 '나 혼자만 레벨업: ARISE' 부각

- 저명 IP '나 혼자만 레벨업' 기반의 액션 RPG
 - 넷마블 네오에서 PC-모바일 크로스플랫폼 게임으로 개발 중인 '나 혼자만 레벨업: ARISE'는 카카오웹툰의 저명 IP '나 혼자만 레벨업'의 세계관을 기반으로 개발 중인 액션 RPG로 G-STAR 2022에서 다수 관람객의 이목을 끌며 긍정적 현장 반응을 얻음. '나 혼자만 레벨업'은 전 세계 142억의 누적 조회 수를 기록한 인기 웹툰

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

카카오게임즈 《 다수의 신작을 공개하며 이용자 체험 유도

카카오게임즈는 11월 출시 예정작 ‘디스테라’, 2023년초 출시 예정작 ‘에버소울’ 등을 시연하며 신규 출시작을 소개함. 대표작 3종에 대한 시연부스를 운영하여 이용자의 체험을 유도하였으며, 현재 개발중인 출시 예정작에 대한 프리뷰 영상을 최초 공개하는 등 라인업 확대를 위하여 노력함

카카오게임즈의 신규 출시작 공개 부스 및 시연존



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

대표작 3종의 시연부스를 마련하여 이용자의 게임 체험을 유도

- ‘아레스: 라이즈 오브 가디언즈’, ‘가디스오더’, ‘디스테라’의 시연대를 구성하여 이용자들이 게임을 체험할 수 있도록 함
- 디스테라는 11월 24일 출시 예정으로, 출시 직전에 이용자의 게임 체험 유도를 통하여 관심 증대 효과 기대

행사장 밖 야외부스를 활용하여 차년 초 출시 예정작 ‘에버소울’ 부각

- 캐릭터를 수집 및 육성하는 캐릭터 수집형 RPG 게임인 ‘에버소울’은 2023년 초 출시 예정임
- 카카오게임즈는 야외부스에서 이벤트, 코스튬 플레이, 한정판 굿즈 등을 통하여 신규 출시작에 대한 이용자의 관심을 유도함

개발 중인 출시 예정작 ‘아키에이지2’, ‘아키에이지 워’ 발표회 진행

- ‘아키에이지2’의 프리뷰 영상을 G-STAR에서 공개함
 - ‘아키에이지2’는 원작의 세계관을 지속 활용하며, 기존 대비 높은 수준의 커스터마이징 시스템을 통하여 이용자의 플레이 자유도를 높일 것으로 평가됨

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

크래프톤 《출시를 앞둔 신작 ‘칼리스토 프로토콜’ 시연

크래프톤은 대표작 ‘PUBG: 배틀그라운드’와 더불어 서바이벌 호러게임 ‘칼리스토 프로토콜’, ‘언노운 월즈’, ‘문브레이커’ 등 신작 체험존을 마련, 특히 12월 초 PC 및 콘솔게임으로 출시를 앞둔 ‘칼리스토 프로토콜’이 높은 관심을 받음

크래프톤의 ‘칼리스토 프로토콜’ 소개 영상



Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

대표작 ‘PUBG: 배틀그라운드’와 함께 ‘칼리스토 프로토콜’, ‘문브레이커’, ‘디펜스더비’ 등 신작 3종 공개

- 크래프톤의 대표 IP ‘PUBG: 배틀그라운드’ 게임 플레이와 함께 관련하여 다양한 이벤트를 진행
- 스트라이킹 디스턴스 스튜디오(Striking Distance Studios, Inc.)의 서바이벌 호러 게임 ‘칼리스토 프로토콜(The Callisto Protocol)’을 공식 출시하기 전에 전 세계 최초로 직접 플레이 하고 예약 구매까지 할 수 있는 체험존을 마련
 - 3인칭 액션 서바이벌 호러 ‘칼리스토 프로토콜’은 2320년 목성의 위성인 칼리스토에 위치한 블랙 아이언 교도소에서 숨겨진 음모를 찾고 좀비처럼 변해버린 교도관과 죄수들로부터 살아남는 과정을 묘사
 - 12월 2일 PC와 콘솔 플랫폼에서 글로벌 동시 출시 예정인 가운데, G-STAR를 통해 선 공개하며 높은 인기를 꿈
- 크래프톤 산하 언노운 월즈(Unknown Worlds) 스튜디오에서 만든 전술 게임 ‘문브레이커(Moonbreaker)’와 ‘23년 상반기 출시 예정인 라이징윙스의 실시간 전략 디펜스 게임인 ‘디펜스 더비(Defense Derby)’ 또한 선보임

크래프톤의 베타얼 아티스트 ‘애나(ANA)’ 영상 상영

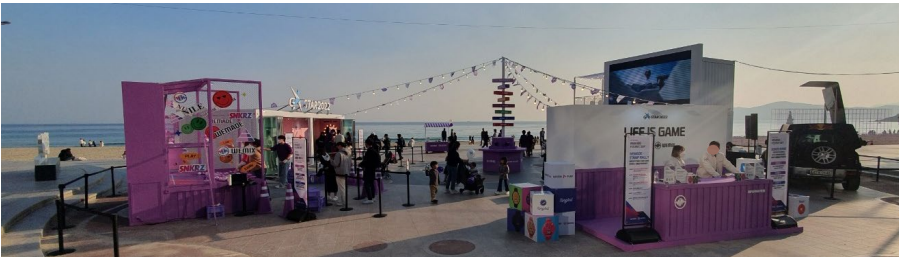
- ‘22년 9월 애나의 첫 디지털 싱글 ‘샤인 브라이트’를 공개, 향후 e스포츠 이벤트와 메타버스 등으로 활동 영역을 넓힐 계획

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

위메이드 《 메인 스폰서로서 최대 규모의 부스 운영 및 이벤트 진행

위메이드는 올해 행사의 메인 스폰서로서 최대 규모의 부스를 구성함. BTC관과 BTB관 모두 큰 규모로 행사장을 구성하여 이용자 확보와 사업 확대를 위한 비즈니스 파트너 물색 등을 도모하였음. 행사장 외부 해운대에서도 단독 이벤트 공간을 운영하여 자사 게임을 소개함

메인 스폰서 위메이드의 대규모 부스 구성



〈상 : 위메이드 BTC관 / 하 : 위메이드 해운대 이벤트 부스〉

Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

BTC관, BTB관 모두 최대 규모의 부스 운영 및 해운대에 개별적인 부스를 운영하여 대규모 이벤트 진행

- BTC관에서는 인기 게임의 코스튬 퍼포먼스, 퀴즈 쇼 등의 이벤트를 진행하는 스테이지를 구성하여 이용자 관심을 유도함
 - 유명 인플루언서를 섭외하며 게임을 플레이하는 팀 대항전 등의 스테이지 이벤트도 진행함
 - 스테이지 이벤트 참가자에게 자사의 블록체인 기술을 반영한 NFT(대체불가능한 토큰) 카드 홀더 등의 선물을 제공함
- BTB관에서는 인기 게임의 코스튬 퍼포먼스, 퀴즈 쇼 등의 이벤트를 진행하는 스테이지를 구성하여 이용자 관심을 유도함
- 해운대 이벤트 공간에서는 체험 이벤트 및 기념품 증정 행사를 통하여 G-STAR 행사 및 위메이드 게임 소개를 진행함

블록체인 플랫폼 '위믹스' 생태계 확대 계획 소개

- BTC관 체험 부스를 통하여 위믹스 플레이 플랫폼 내 블록체인 게임, NFT 플랫폼 등 블록체인 관련 내용을 소개함
- 컨퍼런스를 통하여 자사의 블록체인 생태계 확대를 위한 다수의 개발 계획을 발표함

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

삼성전자 》 고성능 게임 콘텐츠를 체험할 수 있는 하드웨어 시연

삼성전자에서 판매하는 고성능의 반도체 기반의 저장장치(SSD), 모니터 등의 신제품을 전시 및 체험할 수 있도록 하여 게임 콘텐츠 이용의 편의성을 강화하는 게이밍 특화 제품을 선보임

삼성전자 BTC관의 게임 환경 체험 부스



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

새롭게 출시한 고성능의 반도체 저장장치 '990 Pro' 제품을 중심으로 이용자의 게임 환경을 강화할 수 있는 콘텐츠 소개를 진행함

- 'Goodbye, Loading!'을 슬로건으로 하여 자사의 고성능 저장장치를 사용하는 경우, 이용자의 게이밍 환경에서 로딩 시간 감소 등의 편의성이 강화되는 측면을 중심으로 강조함
 - 신제품 '990 Pro'는 일반 HDD보다 데이터를 읽고, 쓰는 속도가 빠른 SSD 기반의 저장장치로 고성능을 요구하는 게임 환경에서 활용도가 높은 것으로 평가됨
 - 삼성전자 부스 내 게임을 체험할 수 있는 시연 부스를 운영하여 이용자가 신규 저장장치 환경에서의 게임 환경 변화를 체감할 수 있도록 운영함

QD-OLED 기반의 모니터를 최초 공개하여 이용자가 게임 환경에서 높은 수준의 그래픽을 체험할 수 있도록 제공

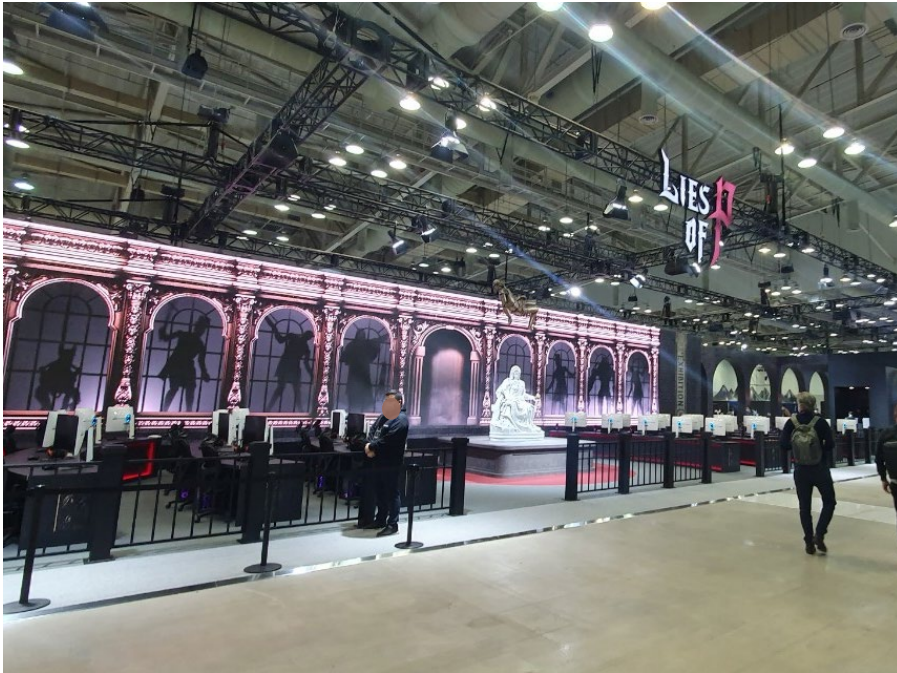
- Quantum Dot-OLED 기반의 모니터 '오디세이 OLED G8'을 행사장에서 최초로 공개함
 - 이용자가 시연 부스에서 게임을 하며 모니터를 체험할 수 있도록 진행함

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

네오위즈 » Gamescom 어워드 3관왕 ‘P의 거짓’을 중심으로 부스 구성

네오위즈는 BTC관과 벅스코 외부 행사 부스를 신규 출시 예정 게임인 ‘P의 거짓’에 집중하여 행사장을 구성함. ‘P의 거짓’을 이용자가 체험할 수 있는 시연 부스 및 게임 콘텐츠에 대한 이해도 증진을 위한 포토존 및 증정품 제공 등의 행사를 진행함

네오위즈의 ‘P의 거짓’ 시연존



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

신규 출시 예정인 게임 ‘P의 거짓’ 시연을 중심으로 행사장을 운영함

- ‘P의 거짓’은 RPG 게임으로 동화 피노키오의 스토리를 각색한 콘텐츠를 기반으로 한 세계관으로 구성됨
 - ‘P의 거짓’은 2022년 국제 게임쇼인 Gamescom 어워드에서 국내 게임 중 최초로 3개 부문에서 수상함 (플레이스테이션 최고 기대작상, 베스트 액션 어드벤처상, 베스트 롤플레이밍상)
- 네오위즈는 기존 타 개발사 게임의 유통 중심이던 사업 방식을 벗어나 자체 개발 역량을 투입하여 ‘P의 거짓’을 약 4년간 개발함
- ‘P의 거짓’은 콘솔 게임으로 개발되어 콘솔 시장 규모가 큰 해외 시장에서 많은 관심을 받고 있음
- 신작 콘텐츠의 체험 유도를 위하여 50여대의 시연 공간을 운영함
 - 체험을 위해 대기시간 2시간 이상을 기록하는 인원이 발생하는 등 높은 관심을 받음

‘P의 거짓’ 콘텐츠에 대한 이용자 몰입감을 높이기 위하여 BTC관 및 외부 부스를 구성함

- ‘P의 거짓’ 콘텐츠를 소개를 위한 BTC관 부스 내 코스프레 포토존 운영 및 벅스코 야외관을 운영함
- 게임 콘텐츠 기반의 굿즈 증정하여 콘텐츠를 소개함

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

그라비티 《 11종의 게임 시연대 구축하여 체험 중심형 콘텐츠 진행

그라비티는 자체 개발 게임 6종 및 인디게임 5종의 총 11종 게임을 시연하며, 직접 체험할 수 있도록 배치. 특히 슬로건을 ‘Start GRAVITY with Indie Games’로 하며 다양한 인디게임 장르와 어우러진 부스 구성을 강조

그라비티 부스의 슬로건 ‘Start GRAVITY with Indie Games’



Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

총 11종의 게임을 체험하는 시연 공간을 운영하여 게임 콘텐츠 체험에 집중함

- 그라비티에서 자체 개발 중인 신작 타이틀 6종 공개
 - ‘HelloHell’은 지하탐험 퍼즐 배틀 RPG로, 지옥과 악마들을 소재로 한 판타지 세계관에 애니메이션 스타일의 디자인과 2등신의 SD 캐릭터 등이 특징적
 - ‘KAMiBAKO-Mythology of Cube’는 주인공이 분단된 세계를 되돌리기 위해 전세계를 탐험하며 몬스터를 퇴치하고 퍼즐로 땅을 복구해나가는 월드 크래프트 RPG로, PC, 모바일, 콘솔 등 다양한 플랫폼으로 게임 가능
 - ‘위드 큐파’는 버추얼 펫 ‘큐파’를 육성하는 시뮬레이션 게임이며, ‘ShibaKnight’는 메트로베니아 장르의 PC 액션 게임
 - ‘라그몬 워즈’는 라그나로크 몬스터즈 캐릭터를 활용해 대전을 펼치는 퍼즐 액션 게임으로 몬스터로 본인의 파티를 만들어 상대방의 타워를 파괴하면 전투 승리
 - ‘라그몬마블’은 3D로 구현된 라그나로크 몬스터즈 캐릭터와 함께 다양한 콘셉트의 보드판에서 실시간 대전을 펼칠 수 있는 캐주얼 보드게임
- 일본 지사인 그라비티 게임 어라이즈(GGA)의 프로젝트를 통해 발굴한 인디게임 ‘포레스토피아’, ‘NecroBoy: Path to Evilship’, ‘이상한 나라의 라그나로크’, ‘River Tails: Stronger Together’, ‘Alterium Shift’ 등 5종 시연

신규 게임에 대한 소개 영상 및 개발 영상을 상영하여 이용자 관심 증대를 유도

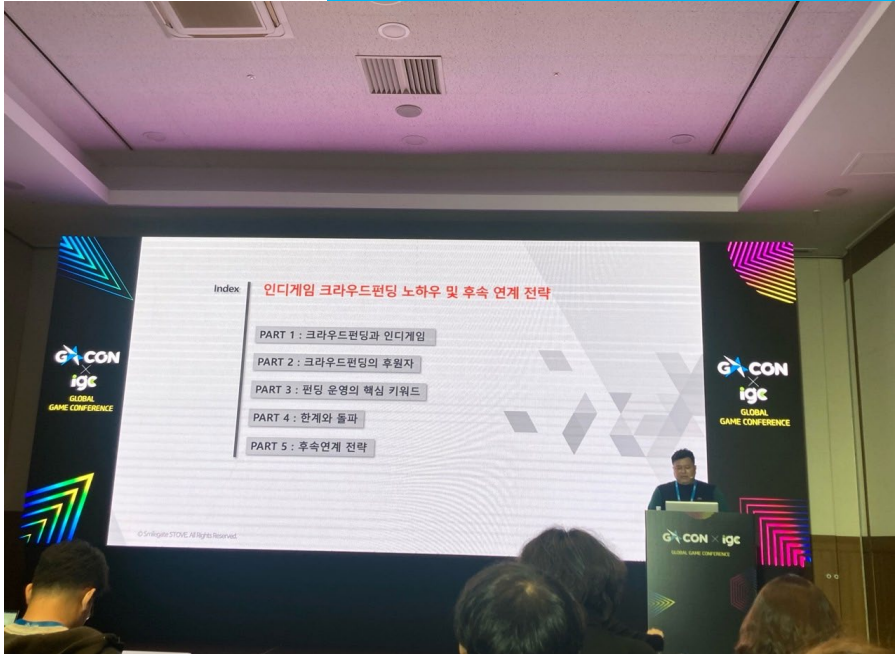
- 신규 게임 소개 영상과 게임 개발에 참여한 개발자들이 출연하는 영상을 부스의 LED 모니터를 통하여 상영하여 이용자 관심을 유도함

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

스마일게이트 《 G-CON에서 인디게임 크라우드펀딩 확보 전략 발표

스마일게이트는 G-STAR 부스에 참여하지 않았지만, G-CON(국제 게임 컨퍼런스)에서 최근 관심과 투자가 증가하고 있는 인디게임 관련 크라우드펀딩 노하우 및 후속 연계 전략에 대해 발표

G-CON “인디게임 크라우드펀딩 노하우 및 후속 연계 전략”



〈스마일게이트 김민수 매니저〉

Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

스마일게이트는 G-CON “인디게임 크라우드펀딩 노하우 및 후속 연계 전략” 관련 발표를 진행

- 크라우드펀딩의 특징에 대한 이해와 성공적인 크라우드펀딩을 위한 접근 전략에 대해 설명
 - 인디게임 제작에서 나아가 성공적인 크라우드 펀딩을 받기 위해서는 게임에 대한 명확한 키워드 정리를 바탕으로 확장할 수 있는 유저층, 잠재적인 후원자에게 접근해야 된다고 강조
 - 결국 자금 모집은 프로젝트의 팬덤과 커뮤니티를 만드는 것이기 때문에, ‘무협’, ‘소울라이크’ ‘판타지’ 등 게임에 반영된 문화 취향을 키워드로 정확하고 구체적으로 설정하는 것이 중요
 - 그 밖에 크라우드 펀딩 페이지의 스토리를 명확하게 구축하고, 개발에 관련한 일정을 투명하고 정확하게 정리하여 신뢰성을 높이는 것 또한 중요하고 언급

한편, 스마일게이트는 11월 18일 부산 벡스코에서 유저 참여형 사회 공헌 활동을 조명하는 행사 ‘Play Fun&Good’ 포럼을 진행

- 위메이드플레이, 스마일게이트, 빅픽처인터랙티브, 조이시티에서 연사로 참여하며 게임개발, 게임마케팅, e스포츠, ESG경영 등 다양한 부문에서 게임 유저들의 참여형 기부 활동 성과 공유
 - 게임업계에서도 점증하는 ESG 경영의 중요성을 반영

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

에픽게임즈 《 제작 효율 및 생산성 증진을 위한 ‘언리얼엔진’ 기능 소개

에픽게임즈는 ‘언리얼엔진’을 활용한 게임 제작 효율성 및 생산성 향상 사례를 선보였으며, 최근 업그레이드된 ‘언리얼엔진 5.1 버전’의 향상된 기능 및 특징을 소개. 궁극적으로는 게임 제작부터 배급, 관련 서비스를 제공하는 에픽 생태계 구성을 목표

에픽게임즈의 ‘언리얼엔진’ 활용 전시



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

리얼타임 3D 콘텐츠 제작위한 다양한 툴과 서비스 공개

- 에픽게임즈는 게임과 산업 분야에서 활용되고 있는 언리얼엔진의 샘플 프로젝트를 관람객들이 직접 체험할 수 있도록 기획
 - 체험 가능한 프로젝트는 사실적인 형태의 도시를 직접 구축해볼 수 있는 '도시 샘플', 언리얼엔진 5 활용 게임 제작의 샘플 '라이라 스타터 게임', 고품질 영상 제작에 참고할 수 있는 '미어캣' 샘플 프로젝트 등
- 전문가가 아니더라도 쉽게 가상 인간을 만들어낼 수 있는 '메타휴먼', 건설·건축 분야의 3D 시각화 도구 '트윈모션'도 직접 이용
 - 전문가가 아니더라도 짧은 시간에 손쉽게 디지털 휴먼을 제작할 수 있는 기능의 프레임워크 '메타휴먼'을 통해 관람객이 직접 디지털 휴먼을 제작해볼 수 있도록 함
 - 관람객은 실제 도시인 시카고를 모델로 제작된 트윈모션의 '시카고 샘플 프로젝트' 속을 직접 돌아다니면서 리얼타임 3D로 구현되는 트윈모션의 손쉬운 시각화를 확인

G-CON에서는 11월 16일 발표된 언리얼타임 5.1버전의 개선 사항 및 특징을 소개

- 차세대 콘솔 및 고사양 PC의 게임 경험 지원을 위한 루멘(다이내믹 글로벌 일루미네이션 및 리플렉션 시스템), 나나이트(가상화 마이크로폴리곤 지오메트리 시스템), 버추얼 새도 맵(VSM) 품질 제고 및 메타 사운드 시스템, 인공지능(AI) 툴세트 등 지원을 통해 더욱 몰입감 높은 게임·영상 콘텐츠 제작 가능

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

레드브릭 » ‘크리에이터 이코노미’ 생태계 시연

레드브릭은 Web 3.0 기반의 ‘크리에이터 이코노미’ 생태계를 공개하며 사용자가 직접 창작하고 수익을 창출하는 구조를 체험할 수 있도록 장치하고 타 분야와 협업이 이루어지는 사례 소개

레드브릭의 ‘크리에이터 이코노미’ 체험 모습



Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

블록체인 기반 창작자 생태계 ‘크리에이터 이코노미’ 및 관련 BTB 사업모델 소개

- 레드브릭은 G-STAR에 ‘플레이 존’ 과 ‘빌드 존’으로 구성하여, 블록체인 기반 창작자 생태계인 ‘크리에이터 이코노미’를 최초 공개
 - ‘빌드 존’에서는 메타버스 창작물을 만들어 광고를 삽입해 수익을 얻는 C2E(Create to Earn) 시스템을 경험, 실시간으로 광고 수익을 확인할 수 있도록 전광판도 설치
 - ‘플레이 존’에서는 직접 만든 콘텐츠를 즐길 수 있음
- 지식재산권(IP), 스포츠, 금융 등 여러 분야 업체들과 협업 가능한 기업 간 거래(BTB) ‘오픈 메타버스’ 사업모델 공개
 - 디지털 IP 플랫폼 기업인 IPX(구 라인프렌즈)와의 협업 프로젝트인 디지털 IP 생성 플랫폼 ‘프렌즈(FRENZ)’ 등도 선보임
 - KB국민카드와 월드컵 기념 현장 ‘승부차기 게임 이벤트’ 또한 마련
- 향후 더 많은 창작자들이 콘텐츠를 제작하고 수익을 얻을 수 있는 이코노미 생태계 구현을 위해 다양한 톨과 서비스 론칭 예정
 - 양영모 레드브릭 대표는 G-STAR 기자 간담회에서 현재 서비스하고 있는 3D 스튜디오 스탠다드 버전 외 향후 에셋 스튜디오, 아바타 스튜디오, 3D 스튜디오의 프로 버전과 공동창작 모드까지 제공할 예정이라고 언급

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

호요버스 《대표작 ‘원신’ 관련 이벤트 진행 및 신작 공개

중국 게임업체 미호요가 출범한 브랜드 호요버스는 대표작 ‘원신’ 관련 다양한 이벤트를 진행하여 많은 팬들의 호응을 얻고 국내외 높은 인기를 입증했으며, 신작 ‘젠레스 존 제로’, ‘붕괴:스타레일’ 등도 시연

호요버스 ‘원신’ 관련 이벤트 진행 현장



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

중국 게임업체 미호요가 2022년 2월 출범한 글로벌 인터랙티브 엔터테인먼트인 호요버스는 글로벌 히트작 ‘원신’ 관련 다양한 이벤트 진행

- 호요버스는 ‘원신’ 관련 성우 토크쇼, 하이터치회 등을 진행하며 많은 팬들의 호응을 얻었으며, 다양한 굿즈 전시 및 판매 등으로 팬들과 교류

호요버스의 신작 ‘젠레스 존 제로’, ‘붕괴: 스타레일’ 시연

- 호요버스의 최신 도시 판타지 테마의 액션 RPG 게임 ‘젠레스 존 제로’ 시연
- 호요버스의 최신 도시 판타지 테마의 ARPG 게임인 ‘젠레스 존 제로’는 캐주얼한 카툰렌더링 그래픽의 개성 있는 캐릭터들이 구체 공간 ‘공동’을 탐사하고 자원을 채집하거나 주어지는 임무를 수행, 주변에서 발생하는 다양한 사건의 진상을 파악하고 각 세력들을 알아가며 음모를 폭로하는 내용
- 호요버스의 인기 IP ‘붕괴’의 신작 은하 어드벤처 전략 게임인 ‘붕괴: 스타레일’ 공개
- 큰 인기를 얻은 ‘붕괴’ 시리즈의 컨셉을 유지하여 인류와 운명의 공존과 저항을 그리며, 전략적인 턴제 전투 시스템과 미궁 탐사, 수수께끼 콘텐츠 등을 더하여 유저의 재미와 몰입감을 높이도록 구성

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

레벨 인피니트 《글로벌 흥행작 ‘승리의 여신:니케’ 관련 프로그램 운영

국내 게임사 시프트업이 제작하고, 중국 텐센트 산하 레벨 인피니트가 퍼블리싱한 ‘승리의 여신: 니케’ IP와 관련된 다채로운 행사와 컨퍼런스를 진행

‘승리의 여신: 니케’ 코스플레이어 팬사인회 모습



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

글로벌 흥행작 ‘승리의 여신: 니케’ 콘텐츠 관련 다양한 이벤트 진행

- ‘승리의 여신: 니케’는 게임사 시프트업에서 개발, 레벨 인피니트에서 퍼블리싱한 건슈팅 게임으로 전 세계 흥행 지속
 - ‘승리의 여신: 니케’는 2019년 국내 게임 개발사 시프트업이 제작하고, 중국 텐센트 산하 레벨 인피니트가 배급하여 국내 구글플레이 매출 순위 1위뿐만 아니라 일본, 미국, 대만 등에서도 매출 상위권을 기록 중인 건슈팅 게임
 - 포스트 아포칼립스 세계관으로 정체불명의 기계 생명체인 랩쳐에 의해 몰락한 지상을 탈환하고자 인류 대신 싸우는 안드로이드 니케의 스토리가 주 내용
 - 지금까지 모바일에서는 보기 어려웠던 세로형 TPS 장르를 적용해 큰 관심을 얻었으며, 특유의 일러스트가 흥행의 원동력으로 지목
- 레벨 인피니트는 G-STAR 2022에서 ‘승리의 여신: 니케’ 부스에서 다양한 이벤트를 진행하며 팬들과 교류 및 신규 유저 대상 홍보
 - 게임 속 캐릭터들을 기반으로 코스튬플레이어를 진행한 모델들의 팬 사인회, 사진 촬영과 더불어 게임 시연대에서 다양한 니케들을 사용한 미션 등 다양한 참여 프로그램 마련

G-CON “〈승리의 여신: 니케〉몰입감 있는 내러티브를 위한 게임 설계” 발표

- 시프트업 유형석 디렉터는 ‘승리의 여신: 니케’의 설계 전략에 대한 발표를 진행하며, ‘승리의 여신:니케’에 대한 높은 관심을 반영

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

CFK 《 SK브로드밴드와 공동 부스 운영으로 TV 기반 게임 시연

게임 퍼블리셔 CFK는 IPTV 플랫폼 'Btv'를 운영하는 SK브로드밴드와 공동으로 부스를 운영하여, SK브로드밴드의 IPTV 플랫폼을 통하여 접근할 수 있는 게임 콘텐츠와 닌텐도 스위치, PC 등 다양한 플랫폼을 통하여 체험할 수 있는 6종의 게임을 소개함

CFK와 SK브로드밴드의 다양한 게임 플랫폼 체험존



Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

SK 브로드밴드의 IPTV 플랫폼인 Btv의 플레이박스 'PlayZ'를 통하여 활용 가능한 CFK의 게임 소개 및 시연 진행

- CFK의 5종의 게임을 SK 브로드밴드의 플레이박스 'PlayZ'를 통하여 시연할 수 있도록 구성하였음
- 2022년 연말까지 'PlayZ'를 통하여 플레이할 수 있는 CFK의 게임은 10종으로 확대할 계획임

CFK는 자사의 게임을 여러 플랫폼을 통하여 제공하는 것을 통하여 시장 확대를 도모함

- G-STAR 행사 부스에는 SK브로드밴드의 'PlayZ' 외에도 닌텐도 스위치, PC 등 다양한 플랫폼을 통한 자사의 게임 활용 방식을 소개함
- 2022년 연말까지 'PlayZ'를 통하여 플레이할 수 있는 CFK의 게임은 10종으로 확대될 것으로 예정됨
- CFK는 SK브로드밴드의 IPTV 외에도 스마트TV를 활용한 게임 콘텐츠 제공을 위하여 다양한 플랫폼과의 협업을 추진 중이라고 공개함
- 삼성전자에서 제작하는 스마트TV의 플랫폼을 통해서도 CFK 게임 플레이를 제공함

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

이루고월드 》 가상현실(VR) 게임 콘텐츠 공개

메타버스 플랫폼 기업 이루고월드는 가상현실(VR) 게임 4종 및 자체 메타버스의 축소판을 공개하여 사용자가 VR 안경, 트레드밀 등을 사용하여 직접 체험할 수 있도록 구성

이루고월드의 VR게임 체험 부스



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

메타버스 생태계 플랫폼 기업, 이루고월드

- 이루고월드는 유저가 가상현실상 아바타로 활동하며 부동산 등 거래를 할 수 있는 메타버스 플랫폼을 운영하는 기업

가상현실(VR) 게임 4종 및 자체 메타버스 공개

- ‘스플릿히터’, ‘타임투런’, ‘메모리오브스티그마타’, ‘이루고클린서비스’ 등 4개 게임 콘텐츠 공개
 - ‘스플릿히터’는 VR 안경과 컨트롤러, 트레드밀을 사용하여 가상 공간에서 물건 부수기를 통해 스트레스를 날리는 컨셉의 게임
 - ‘타임투런’은 액션 어드벤처 게임을 메타버스로 이식한 콘텐츠로 사용자가 발판을 뛰면 가상현실 캐릭터가 이동하며 진행되는 방식으로 속도감 체험 가능
 - ‘메모리오브스티그마타’는 1960년 MIT에서 만든 ‘스페이스워’를 오마주하여 끊임없이 날아오는 상대방의 공격을 특정 지역으로 이동해 피하는 탄막 게임의 요소가 접목된 게임으로 기존 2D에서 VR 3D로 진화된 형태
 - ‘이루고클린서비스’는 VR 안경과 모바일로 즐기는 숨바꼭질 게임으로 이루고타운을 떠도는 개체를 피해 간단한 미션을 완료하는 방식으로 진행
- 이루고월드의 축소판인 ‘이루고타운’도 체험할 수 있도록 구성

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

플린트 《신작 ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’ 공개 및 하이브와 협업 발표

플린트는 신작 ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’를 공개하여 관람객들이 직접 플레이할 수 있도록 대규모 시연 공간을 마련한 가운데, 하이브는 플린트의 ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’의 모바일 서비스를 통해 게임사업을 본격화할 것이라고 발표

플린트의 신작 ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’ 체험 부스



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

플린트는 신작 ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’ 공개

- 플린트는 100개 부스 규모의 전시 공간에서 관람객들이 신작 액션 MMORPG ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’을 직접 플레이할 수 있는 시연회를 실시
 - ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’은 2014년 2월 출시한 인기작 ‘별이 되어라!’의 후속작
 - 과거 ‘별이 되어라!’는 독특한 일러스트와 수집형 요소, 몰입감 넘치는 스토리를 바탕으로 전세계에서 마니아층을 형성한 히트작으로, ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’은 원작의 세계관을 바탕으로 그 이전의 이야기를 다루는 프리퀄
 - ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’은 PC, 모바일, 콘솔 등 다양한 기기에서 플레이 가능한 크로스플랫폼 게임으로 이번 시연회에서도 PC와 모바일 시연 공간을 분리해서 운영

한편, 하이브는 향후 자회사 하이브IM를 통해 플린트의 모바일 게임 ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’을 서비스할 것이라고 발표하며 게임 사업에 본격 진출

- 하이브 방시혁 의장은 11월 19일 G-STAR 행사장에서 공동 기자회견을 열고 향후 플린트의 모바일 게임 ‘별이 되어라2: 베다의 기사들’을 서비스할 것임을 발표
 - 하이브 자회사 하이브IM는 하이브 산하 아티스트 브랜드를 활용한 캐주얼 게임을 출시한 바 있으며, 플린트와의 협업을 통해 퍼블리싱 사업까지 진출하며 게임사업을 본격화

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

Contents

I.	G-STAR 2022 개요	2
II.	G-STAR 2022 주요 트렌드	8
III.	G-STAR 2022 참가 기업	
	– BTC관 참가 기업	17
	– BTB관 참가 기업	35
IV.	결론 및 시사점	40
V.	Appendix	42

게임 생태계의 확장을 이끄는 BTB 기업의 진입

카카오게임즈, 위메이드, 넥슨코리아 등 국내 주요 게임사뿐만 아니라 네이버 클라우드, NHN 클라우드, 틱톡코리아 등 게임 산업 외 기업들도 게임 산업 생태계 확장을 위하여 BTB관에 참여함

BTB관 주요 참가사

분류	기업명
게임	위메이드
게임	카카오게임즈
게임	넥슨코리아
마케팅	틱톡코리아
클라우드	NHN 클라우드
클라우드	네이버 클라우드
데이터 관리	data.ai (구 App Annie)
지자체	경기콘텐츠진흥원
지자체	(재)부산정보산업진흥원
지자체	대구글로벌게임센터

Source: G-STAR

G-STAR BTB관 구성

BTB관 배치도



Source: G-STAR

- BTB관은 총 847개 부스로 구성되어 2021년도(총 313개 부스)에 비해 2배 이상 확대된 규모로 진행됨
- 위메이드, 카카오게임즈, 넥슨코리아 등의 메이저 게임회사 외에도 경기, 부산, 대전, 대구, 광주 등 지자체와 연계 혹은 자체 부스를 기반으로 한 중소형 게임회사도 다수 참가함
- 틱톡코리아, NHN 클라우드, 네이버 클라우드 등은 게임회사와 제휴를 통하여 게임 산업 생태계 내에서 영향력을 확대하기 위하여 참가함

네이버 클라우드 » 클라우드 기반 게임 개발 및 운영 상품 소개

네이버 클라우드는 본 행사를 통하여 자사의 클라우드를 기반으로 한 게임 개발 및 운영 등의 플랫폼 서비스와 함께 인-게임 성과 분석 서비스를 소개하는 등 게임 생태계 내에서 자사 플랫폼의 영향력 확대를 도모함

네이버 클라우드 BTB관 부스



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

클라우드 플랫폼 기반 게임 개발 및 운영 소개

- 게임 도입에 최적화한 클라우드 서버 구축 역량에 대하여 주요 플랫폼별 특징 및 구연 사례 등을 소개함
 - 게임 개발 및 통합 운영 플랫폼 '게임팟'과 게임 내 채팅 서비스 구현 플랫폼 '게임챗', 게임 빅데이터 분석 서비스 상품인 '게임리포트' 소개를 포함해 글로벌 역량과 고객사례를 공개함
- 게임 운영에서 활용할 수 있는 여러 지표에 따른 모니터링 및 분석 서비스를 제공하여 게임사의 사업적 활용가치를 높일 수 있도록 구성함
 - 클라우드 서버 기반의 게임 운영으로 게임 운영과 관련된 이용자 유입, 매출 등의 사업정보 관리
 - 아이템, 스테이지 등의 인-게임 지표 등을 실시간으로 분석할 수 있는 게임 내 활동 평가
 - 이용자의 현황과 신규 유입, 이탈, 복귀 등의 이용자의 행동 패턴에 따른 사용자 분석 서비스

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

NHN 클라우드 《 게임 개발, 운영 등의 주요 솔루션 소개

NHN 클라우드는 게임개발사를 대상으로 자사의 게임플랫폼을 통한 게임의 개발 과정부터 운영 등 주요 업무 활동별로 활용 가능한 주요 플랫폼에 대한 소개 및 비즈니스 상담을 진행함

NHN 클라우드 BTB관 부스



Photograph Source: 삼성KPMG 경제연구원

게임 개발사가 게임 론칭을 위한 초기 단계에서 활용할 수 있는 게임 개발 기능을 제공하는 '게임베이스' 등의 플랫폼을 소개함

- 게임 구현을 위하여 개발이 필요한 로그인, 아이템 생성, 결제 등의 공통적으로 활용되는 기능 등을 솔루션 형태로 제공하여 시스템 구현 단계를 단순화할 수 있는 기능을 제공함

클라우드 기반의 서버 관리 등의 서비스를 제공하는 게임 서버 엔진 '게임엔빌' 서비스 관련 상담을 진행함

- 자사의 클라우드 서비스를 이용하여 게임 서버 구축 및 관리 등의 편의성을 제공

게임 운영 단계에서 활용할 수 있는 채팅 솔루션, 실행 및 업데이트 등을 담당하는 런처 서비스 등을 제공하는 솔루션 등의 정보를 제공함

- 게임 내 이용자 간의 채팅 구현을 지원하는 솔루션 '게임톡'과 게임의 실행 및 업데이트 등의 솔루션을 지원하는 '게임스타터' 등의 단계별 특화 솔루션을 소개함

Source: 언론보도 종합, 삼성KPMG 경제연구원

틱톡코리아 《 게임사의 마케팅 활용 방안으로 자사 플랫폼의 역량 소개

중국에 본사를 둔 틱톡코리아는 G-STAR BTB관 초입에 다양한 이벤트와 비즈니스 상담을 진행하는 대형 부스를 운영하며 게임 분야에서 틱톡 플랫폼을 활용한 마케팅 방식 소개와 인센티브 제공 및 지원 프로그램 등을 통한 플랫폼 활용을 유도함

틱톡코리아 BTB관 부스



Photograph Source: 삼정KPMG 경제연구원

BTB관 초입에 대형 부스 운영으로 다수의 업계 관계자의 관심 유도함

- 틱톡코리아는 BTB관 내에 업계 관계자들을 대상으로 사은품 이벤트, 포토부스 등의 흥미를 유발할 수 있는 콘텐츠로 구성된 대형 부스를 운영하여 게임 개발사 등 다양한 업계 관계자의 주목을 받음

게임 마케팅 플랫폼으로 자사의 틱톡 플랫폼을 활용할 수 있도록 게임 개발사 및 퍼블리셔를 대상으로 소개함

- 비즈니스 계정 생성 등의 자사 플랫폼 활용 방식과 광고 콘텐츠 제작 등 게임사의 플랫폼 활용 방안 등을 비즈니스 상담 등을 통하여 설명함
 - 광고 캠페인 소재의 제작을 지원하는 프로그램과 캠페인 제작 방식을 학습할 수 있는 '부트캠프' 등의 여러 프로그램의 소개와 참석 기회 제공 등을 통하여 플랫폼 유입을 유도함
 - 비즈니스 상담 부스를 통하여 마케팅 콘텐츠를 계약한 게임사에게 크레딧 프로모션 등을 통한 베테핏을 제공함

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

Contents

I.	G-STAR 2022 개요	2
II.	G-STAR 2022 주요 트렌드	8
III.	G-STAR 2022 참가 기업	17
IV.	결론 및 시사점	40
V.	Appendix	42

Key Takeaways

1

G-STAR 2022에는 2N(넥슨, 넷마블)이 다시 참여하며 2N의 귀환이 부각됨. 2K(카카오게임즈, 크래프톤)는 지난해에 이어 대규모로 참여하며, G-STAR 2022를 주도하는 기업의 키워드로 **2N+2K+W(위메이드)+알파(중견·신생기업)**가 부상

2

게임 산업에서 중시되는 어젠다를 확인할 수 있는 G-CON(국제 게임 컨퍼런스)에서는 지난해 메타버스 및 NFT가 키워드로 부상했던 반면, 올해는 **콘솔 Biz. 모델을 필두로 한 플랫폼 확장이 부각됨**. 아울러 **다양한 콘텐츠 분야와 장르로의 확장성이 높은 IP(지식재산권) 강화** 방안이 제시되며 게임 Biz.의 차별화 포인트로 IP의 위상이 더욱 강화

3

게임사들은 G-STAR 2022 현장에 PC, 모바일, 콘솔 등 기기를 배치하여, **PC-모바일-콘솔의 크로스 플랫폼 게임의** 용이성을 부각시킴. 기기 간 경계를 허물고 **다양한 기기를 넘나들며 게임을 플레이하도록 설계한 멀티플랫폼 전략**을 내세우며, **국내 게임사들의 글로벌 시장 공략 방안과 Go-to-market 전략의 고도화**가 나타남

4

국내 게임 시장에서 대작 MMORPG 위주로 편중되는 경향은 여전하지만, **다양한 장르의 게임** 또한 지속적으로 출시되고 있음. ‘2022 대한민국 게임대상’의 후보작·수상작들의 **장르와 플랫폼이 다양화**되는 흐름이 나타남. 신작 게임에서 **장르 융합적 게임**을 활용한 작품이 주목 받음

5

클라우드·비즈니스 솔루션 기업들이 G-STAR 2022의 BTB관에 참가하여, 게임 기업을 대상으로 게임 산업에 특화된 맞춤형 솔루션 및 클라우드 기술을 강조함. **게임사가 클라우드·비즈니스 솔루션 기업의 주요 고객사 중 하나로 부상**한 모습이 G-STAR를 통해 지속적으로 나타나고 있음

Contents

I.	G-STAR 2022 개요	2
II.	G-STAR 2022 주요 트렌드	8
III.	G-STAR 2022 참가 기업	17
IV.	결론 및 시사점	40
V.	Appendix	42

G-STAR 주요 연혁

G-STAR는 한국게임산업협회가 주최하는 국내 최대 게임박람회로 독일의 Gamescom, 미국의 E3, 일본의 Tokyo Game Show에 이어 세계 주요 게임전시회로 평가 받고 있음. 2005년 1회를 시작으로 2022년 18회를 맞이했으며, 국내 게임 트렌드를 확인하고 주요 신작들을 볼 수 있는 장으로 자리매김

구분	G-STAR 2018	G-STAR 2019	G-STAR 2020	G-STAR 2021
기간	2018.11.15-11.18	2019.11.14-11.17	2020.11.19-11.22	2021.11.17-11.21
슬로건	Let Games be Stars! (게임, 우리의 별이 되다)	Experience the New (새로운 세상을 경험하라)	슬로건 대신 키워드 온택트(On-Tact)	Here comes the game again (다시 만나 반갑습니다.)
참여기업 수	689개 (2,966 부스)	691개 (3,208 부스)	527개 (온라인 라이브 BTB 비즈 매칭)	672개 (1,393개 부스)
관람객 수	23만 5,082명	24만 4,309명	온라인 누적 시청자수 85만 명	2만 8,000명 (온라인 누적 시청자수 96만 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	코로나19로 2년 만에 오프라인과 온라인 행사로 개최. 방역을 고려해 관람객 수를 일 6,000명으로 제한

Source: 언론보도 종합, 삼정KPMG 경제연구원

[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

Business Contacts

전자정보통신엔터테인먼트산업 전문팀

염승훈 Industry Leader
부대표
T 02-2112-0533
E syeom@kr.kpmg.com

민성진 전무
T 02-2112-0852
E smin@kr.kpmg.com

강인혜 전무
T 02-2112-0363
E ikang@kr.kpmg.com

김익찬 상무
T 02-2112-0468
E ikchankim@kr.kpmg.com

윤주현 상무
T 02-2112-0374
E joohunyon@kr.kpmg.com

강상현 상무
T 02-2112-3202
E sanghyunkang@kr.kpmg.com

박홍민 상무
T 02-2112-3283
E hongminpark@kr.kpmg.com

전철희
부대표
T 02-2112-0355
E cjun@kr.kpmg.com

장현민 전무
T 02-2112-0546
E hyunminjang@kr.kpmg.com

최이현 전무
T 02-2112-0505
E yeehyunchoi@kr.kpmg.com

노정환 상무
T 02-2112-0693
E jroh@kr.kpmg.com

최진석 상무
T 02-2112-7669
E jinseokchoi@kr.kpmg.com

강진명 상무
T 02-2112-3203
E jinmyoungkang@kr.kpmg.com

설유진 상무
T 02-2112-7793
E yseol@kr.kpmg.com

박성배
부대표
T 02-2112-0304
E sungbaepark@kr.kpmg.com

정현 전무
T 02-2112-0334
E heonjung@kr.kpmg.com

안창범 전무
T 02-2112-0312
E cahn@kr.kpmg.com

허재훈 상무
T 02-2112-7707
E jaehoonheo@kr.kpmg.com

차정환 상무
T 02-2112-7093
E jeonghwancha@kr.kpmg.com

구승희 상무
T 02-2112-7564
E seunghoikoo@kr.kpmg.com

한상현 전무
T 02-2112-0387
E sanghyunhan@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

김정기 상무
T 02-2112-0346
E jungkikim@kr.kpmg.com

강승미 상무
T 02-2112-0061
E seungmikang@kr.kpmg.com

김원석 상무
T 02-2112-0307
E wkim2@kr.kpmg.com

home.kpmg/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.

© 2022 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.