

После успеха Stellar Blade и Lies of P Южная Корея хочет выйти на консольный рынок, отойдя от мобильных и онлайн-игр

Министерство культуры, спорта и туризма Южной Кореи заявило, что намерено вывести страну на консольный рынок к 2028 году за счет государственных инвестиций, направленных на оживление местной индустрии видеоигр.

На сегодняшний день Южная Корея является четвертым по величине рынком в мировом масштабе, на котором в прошлом году геймеры потратили \$16,2 миллиарда.

Однако на эту страну приходится лишь 1,5% всего консольного рынка, и теперь страна внимательно изучает эту область, стремясь охватить консольных геймеров, которые составляют 40% от общего числа в США и Европе, по крайней мере, по данным министерства.

Вице-министр Чон Бён Гёк заявил, что государство поможет местным компаниям сотрудничать с крупными игроками индустрии, такими как Sony, Microsoft и Nintendo, чтобы выпускать больше игр для консолей. Планируется также оказать помощь независимым разработчикам. По словам Бён Гёка, также есть желание уменьшить зависимость от мобильных и онлайн-игр, которые в настоящее время составляют большую часть местной продукции.

Короче говоря, цель, похоже, состоит в том, чтобы пройти путь, пройденный играми Stellar Blade и Lies of P от Shift Up и NEOWIZ соответственно, которые сумели проникнуть на западный консольный рынок и завоевать признание публики и критиков, продемонстрировав тем самым потенциал Южной Кореи.