

За последнее время разработчики из Южной Кореи отметились уже двумя играми, которые получили хорошие оценки критиков и привлекли внимание игроков: Lies of P и Stellar Blade. По всей видимости успех южнокорейских разработчиков привлек внимание в том числе и правительства страны: стало известно о том, что правительство Южной Кореи объявило о планах по развитию сектора AAA-игр в течение следующих 5 лет в рамках задачи по возрождению игровой индустрии страны. В соответствии с пятилетним планом развития игровой индустрии, Министерство культуры, спорта и туризма будет работать над увеличением доли страны на мировом рынке AAA-игр к 2028 году, стремясь снизить сильную зависимость страны от онлайн и мобильных игр. На данный момент Южная Корея занимает четвертое место в мире по объемам продаж в игровой индустрии: в 2022 году ее совокупный доход составил \$16 миллиарда, что обусловлено ростом онлайн-игр и мобильных игр. Однако, по данным министерства, доля страны на мировом рынке AAA-игр составляет всего 1,5 процента — правительство собирается сильно нарастить её. Правительство заявило, что поможет местным компаниям в сотрудничестве с крупными мировыми компаниями-производителями AAA-игр, такими как Microsoft, Sony и Nintendo, для разработки блокбастеров. Также планируется оказывать поддержку независимым игровым компаниям в разработке более широкого спектра видеоигр.