



韩国游戏市场简析

目录

1.韩国电竞

2.韩国网游

3.韩国网游市场

4.韩国网游发展史



韩国电竞



PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS

韩国电竞产业概述



电竞规模

2016年约5亿人民币的规模

继足球和棒球，排行第三

其中电竞赛事直播占整体规模的44.8%

电竞选手

平均年薪约53万人民币

明星级选手年薪约61万人民币

明星带动选手平均年薪上涨



2

韩国网游



A portrait of Jake Song, a man with dark hair and glasses, wearing a white shirt with small dots, standing in front of a brick wall. He is smiling and has his arms crossed.

宋在京

Jake Song

网络游戏《天堂》的制作人

1994年与金正宙共同创立了
NEXON 公司

1997年担任NCsoft公司国际发
展部的副总裁

2003年创立 XLGAMES 公司

2006年开发新一代的奇幻
MMORPG 《上古世纪》





金泽辰

TJ Kim

金泽辰在1997年创办NCSoft。该公司的热门游戏《永恒之塔》、《剑灵》在韩国、中国、日本和美国非常受欢迎。

1997年创立了NcSoft，并邀请好友宋在京加入。

2015年以12亿美元的身价登上福布斯全球电玩富豪榜第十名。

COUNTER STRIKE
ONLINE
反恐精英



CF.QQ.COM

CF·穿越火线·
MERCENARY FORCES CORPORATION

w.csonlinechina.com

© NEXON & Valve Corporation. Licensed to Shanghai Posts & Telecommunications Technology Co., Ltd. in China.

Strike and Counter-Strike Online are trademarks, registered trademarks, or applied trademarks of Valve Corporation.



将生命与荣耀献给
我守护的一切

首款虚幻4动作RPG 登陆中国

不止是



RAVEN
掠夺者

大场面史诗动作手游



金正宙

韩国代表性游戏公司NEXON
的创始人。

2016年因
贿赂、第三者行贿、职务公
务员行为妨害、金融交易行
为以及违反秘密罪进行收押
起诉；金正宙也随后于近日
正式对外宣布，辞去Nexon
执行长一职

2019年挂牌出售公司

水土不服的四大困境



外挂

MMO：机械重
复。

FPS：服务端、
客户端

工作室：利益。



本地化

韩国：同样是
人，为啥中国
人不喜欢吃泡
菜？

中国：两地沟
通成本



商业化

一个萝卜一个
坑；大家一起
萝卜蹲。



玩法

换皮不换骨，
套路单一，后
继乏力。



3

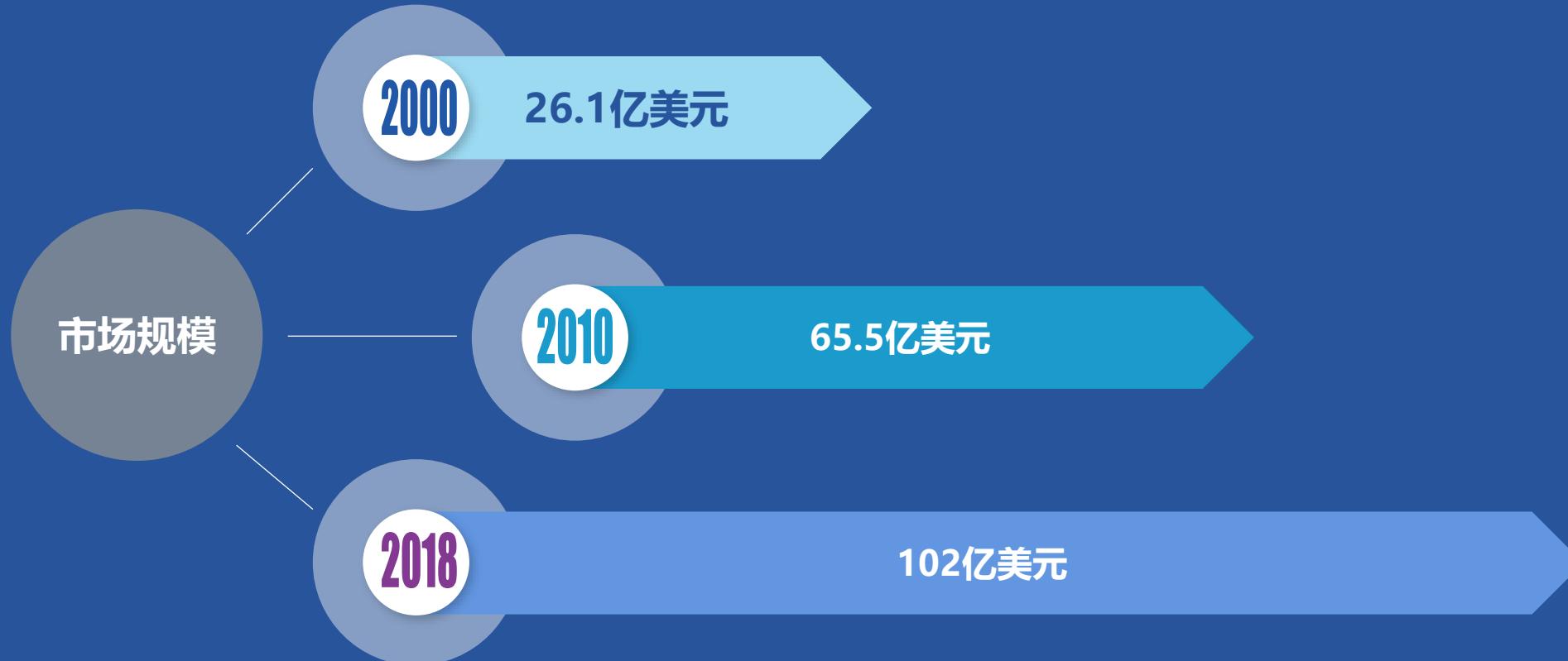
韩国网游市场

讲述韩国网游历史起源

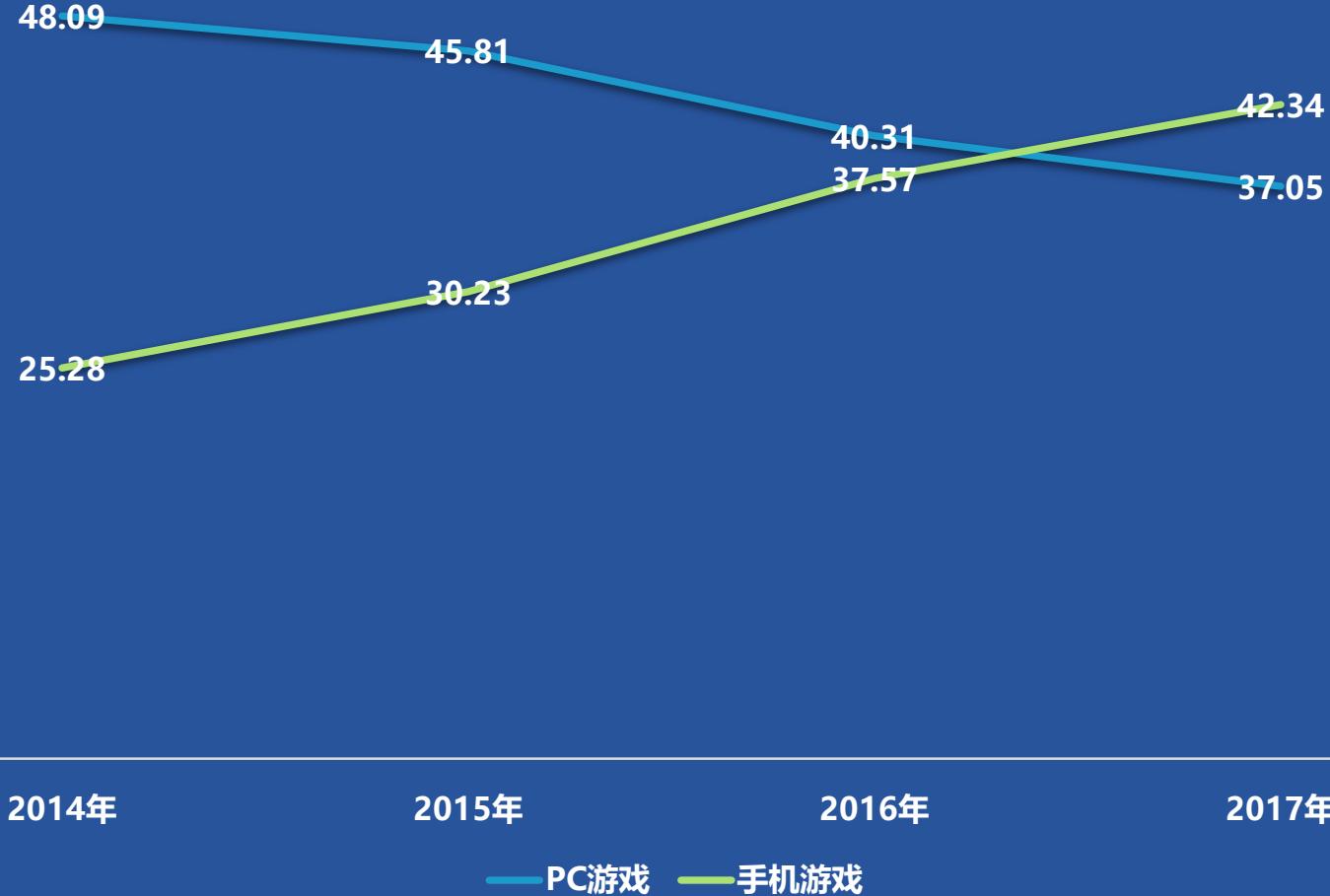
韩国游戏产业市场概述



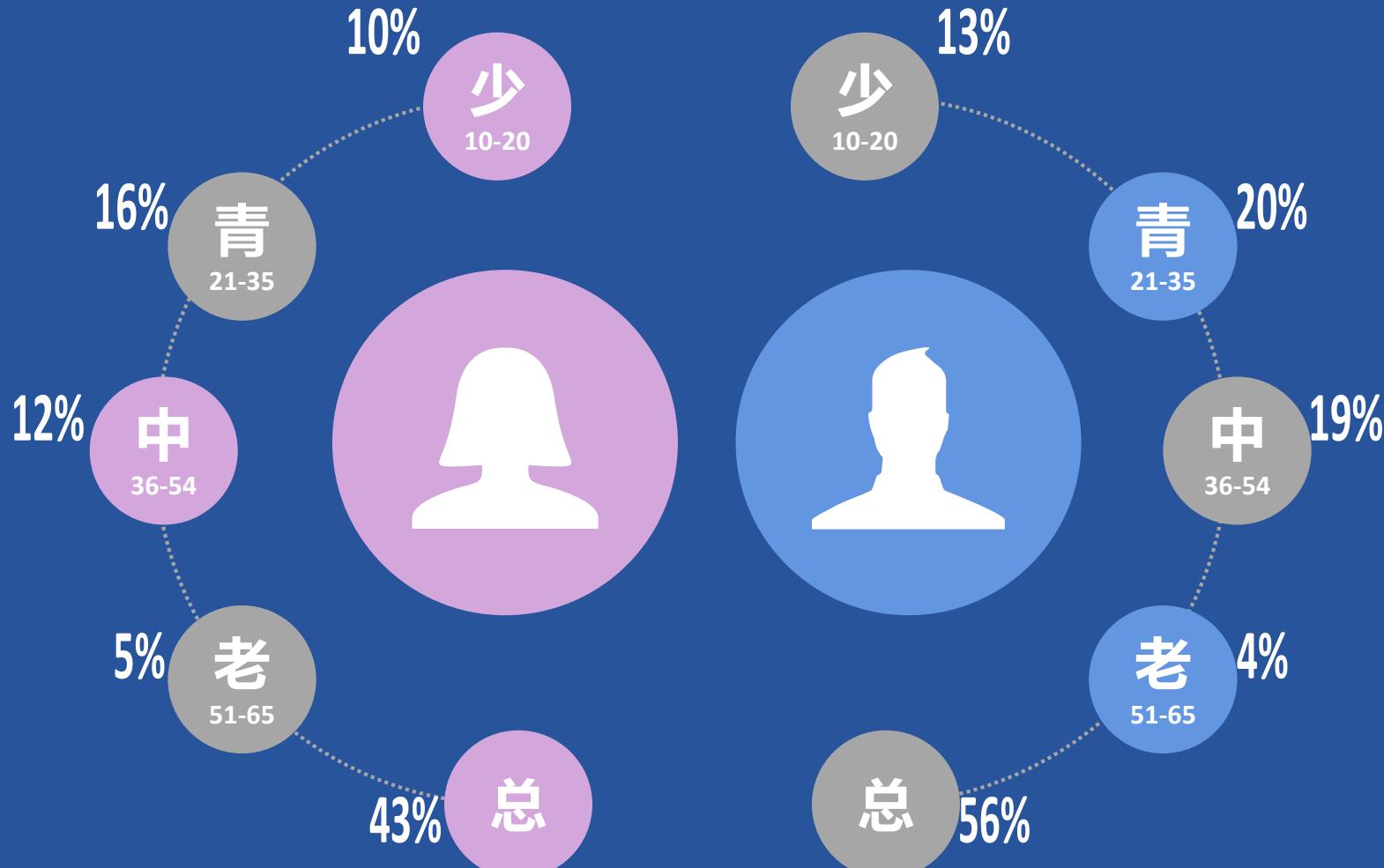
韩国游戏产业市场规模



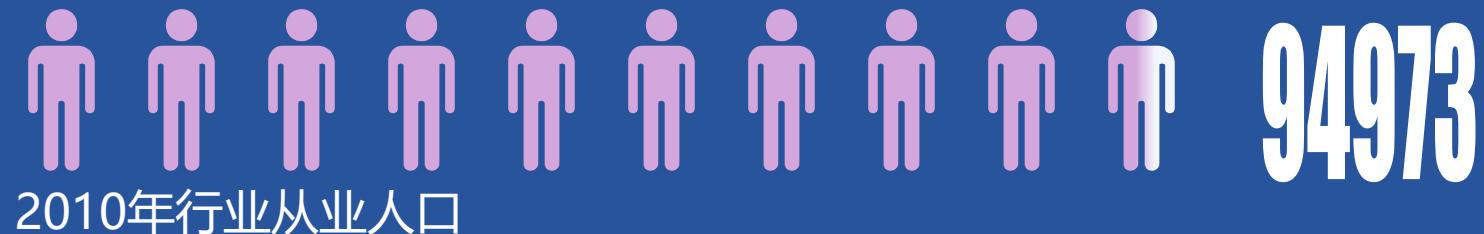
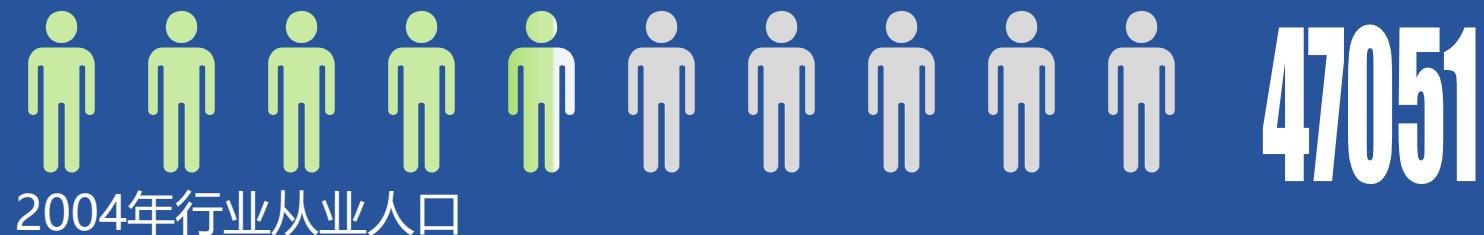
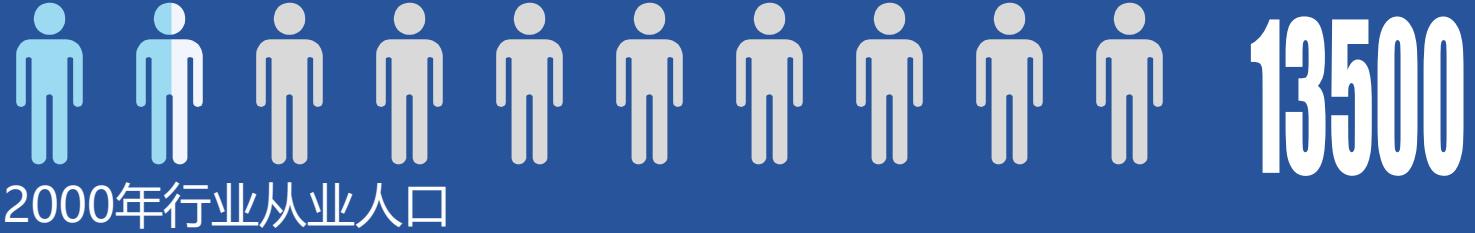
韩国双端游戏规模 (单位: 亿美元)



韩国玩家年龄分布



韩国游戏产业就业人口



韩国游戏产业出口

世界电子竞技大赛

推广电竞
全球发展



韩国游戏博览会

一个来源
多个用途

韩国游戏产业教育



人才储备

随着游戏产业高速发展，国家加大对人才储备投入的基础工作。



技术资格鉴定

为适应产业发展和变化，国家实施技术资格鉴定。包括策划专家、编程专家等。



游戏学院

10月的全日制教育，涵盖策划、制图、编程、设计专业，储备游戏产业人才



空军ACE

在韩国男性必须服2年兵役，针对电竞选手推出“电算特技兵”的服兵役方案。



4

韩国网游发展史

简述韩国游戏的起源与发展历程

韩国游戏产业历史

起源

1976年首款游戏主机在韩国诞生起，韩国就开启了与当时全球知名游戏公司的合作之路

自主

1993年起，国家主体性、产业保护成为当时的主旋律，日本文娱产业的进口全面停滞

亚洲金融危机

1998年爆发全亚洲金融危机，游戏产业进入寒冬；福祸相依，当时大中政府将IT、文娱产业定为21世纪基干产业。

模仿

《天堂》 - 《暗黑破坏神》
《跑跑卡丁车》 - 《马里奥赛车》
《CF-穿越火线》 - 《CS-反恐精英》



韩国游戏产业发展阶段





NCSOFT





1997年~2000年

1997年: NCSOFT公司成立

1998年: 发布《天堂》

2000年: 在韩上市

2001年~2009年

2003年: 上线《天堂2》

2005年: 上线《激战》

2008年: 上线《永恒之塔》

2010年~2015年

2012年: 发布《剑灵》

2014年: 由国内空中网代理
《激战2》

2016年~2018年

2016年: 发布《天堂: 红骑士》

2017年: 发布《天堂M》

NEXON



2003年

2003年

2004年

2005年

2008年

2017年

2017年



1994年~2000年

1995年5月：NEXON公司成立
1997年8月：Nexon股份有限公司成立于硅谷
1999年11月：Nexon日本有限公司在日本东京成立

2001年~2009年

2003年：上线《泡泡堂》、收购《冒险岛》
2004年：在韩国推出游戏门户网站；同年《跑跑卡丁车》在韩国获得“月最佳游戏”奖项
2005年：发布《洛奇》
2008年：腾讯代理其《地下城与勇士》同年《反恐精英Online》由世纪天成在大陆运营
2009年：发布《龙之谷》与《洛奇英雄传》

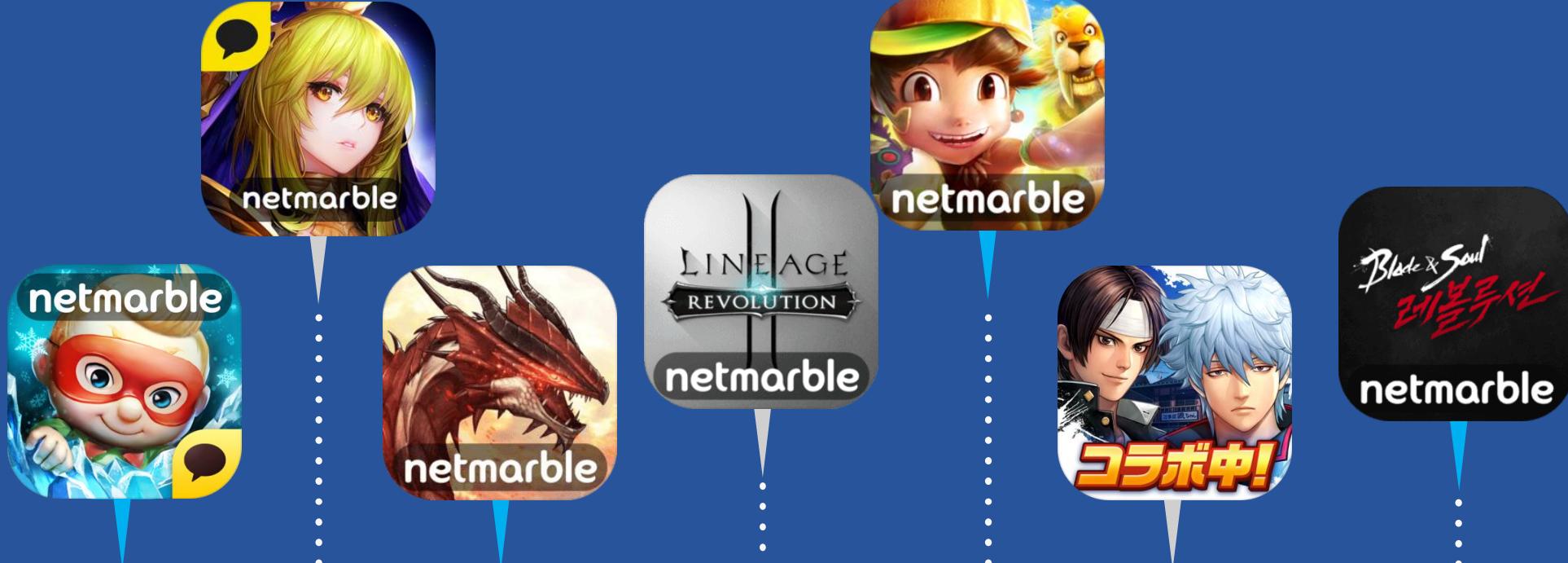
2010年~2015年

2011年：将总部设为日本同年上市
2012年：获得NCSOFT 14.7%的股份
2013年：代理发行DOTA2
2014年：发行手游《冒险岛》同年代理发行国产游戏《天龙八部3D》
2015年：发布《HIT》

2016年~2018年

2016年：发布《野生之地》
2017年：发布《AxE》、《OverHit》

NetMarble



2013年

2014年

2015年

2016年

2017年

2018年

2018年

Netmarble



2000年~2005年

2000年：成立公司

2001年：代理《混乱冒险》

2004年：加入CJ集团

2005年：上线《突袭》

2006年~2010年

2010年：注册用户超3000万

2010年~2015年

2012年：全球化布局以及成立手游事业群

2013年：《天天富翁》畅销榜第一名

2014年：《七骑士》畅销榜第一名、与CJ game合并为Netmarble Games

2016年~2018年

2016年：发布《天堂2M》、收购Kabam的温哥华工作室

2017年：发布《天堂M》

2018年：发布《拳皇：全明星》、《剑灵M》

总结

► · 解决就业、发展经济

► · 提供基础生长环境

► · 三N大厂、电竞产业





谢谢大家