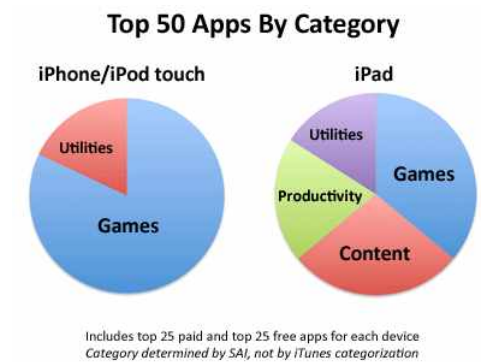




## 게임업계의 스마트폰과 태블릿 PC 대응 전략

### □ 들어가기

- 데이터 입력방식: 터치스크린, 키보드, 자이로스코프(방향), 콤파스(방위), GPS 등을 탑재함
- 네트워크기능: WiFi 뿐만 아니라 3G망을 이용한 빠른 속도의 인터넷이 가능함
- 휴대성: 태블릿피씨는 대부분의 넷북보다 무게가 가볍고 두께가 얇아 휴대성이 크게 향상되었음
- 사용성: 태블릿피씨는 스마트폰에 비해 커진 화면크기와 향상된 하드웨어 성능을 바탕으로 콘텐츠의 이용이나 업무에도 활용되고 있음
- iPhone의 경우, 상위 50개의 어플리케이션 중 Game이 82% (Entertainment 포함)를 차지하고 있으며, 나머지 18%를 날씨 및 social networking 서비스 등 Utilities가 차지하고 있음
- 반면, iPad의 경우 상위 50개의 어플리케이션 중 Game이 36%를 차지하고 있으며, 이외에 Content관련 28% (news, video 포함), Productivity관련 20%, 기타 Utilities가 16%를 차지하고 있음
- 상위 25개 어플리케이션의 평균가격은 iPhone 용 \$1.51, iPad용 \$5.79로 약 4배의 차이를 보임



## □ 스마트폰 및 태블릿 PC용 게임의 종류 및 특성

- 스마트폰 및 태블릿 PC용 게임은 기존의 게임 카테고리를 모두 가지고 있음
- 주로 캐주얼 게임 (Arcade, Board, Card, Puzzle, Simulation 등)이 인기를 얻고 있음
- 그러나, 다른 게임플랫폼에서 인기를 얻은 전문 게임들 (Racing, FPS - 1인칭 슈팅게임, Simulation 등)도 출시되고 있음
- 스마트폰 및 태블릿 PC의 특성(입력방식 및 네트워크기능)을 활용한 게임이 주류를 이루고 있음
- 특히 자이로스코프를 활용하여 조이스틱이나 마우스와 같은 별도의 컨트롤 장치 없이 스마트폰이나 태블릿 PC 자체를 회전시키고, 기울이고, 흔드는 동작 등을 통해 게임을 진행하는 경우가 많음
- 터치스크린 또한 기존의 캐주얼 게임(특히 Board 및 Adventure류)의 게임진행을 용이하게 함으로써 인기를 얻고 있음
- 네트워크기능을 활용하여 multi-player 모드를 지원하거나, social networking 서비스와 연동시키므로써 게임성을 향상시키고 있음

## □ 게임의 이용도

### ☞ iPhone - top paid

Rank	Game	Seller	Price
1	Angry Birds	Clickgamer.com	\$0.99
2	Cut the Rope	Chillingo Ltd	\$0.99
3	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	\$0.99
4	Amateur Surgeion2	adult swim	\$0.99
5	Angry Birds Halloween	Rovio Mobile	\$0.99
6	Star Wars: Battle for Hoth	THQ Wireless Inc.	\$0.99
7	Assassin's Creed™ - Altair's Chronicles	Gameloft S.A.	\$0.99
8	Doodle Jump - BE WARNED: insanely addictive!	Lima Sky	\$0.99
9	Train Conductor 2: USA	The Voxel Agents	\$0.99
10	Wheel of Fortune Platinum	Sony Pictures Television	\$0.99
11	Skee-Ball	Freeverse, Inc.	\$0.99
12	Tetris	Electronic Arts	\$2.99
13	Cartoon Wars 2: Heroes	BLUE GNC Co., Ltd	\$0.99
14	Stenches: A Zombie Tale of Trenches	Thunder Game Works	\$0.99
15	Plants vs. Zombies	PopCap Games, Inc.	\$2.99
16	Words with Friends	Newtoy Inc.	\$2.99
17	Need for Speed™	Electronic Arts	\$4.99
18	Bejeweled 2 + Blitz	PopCap Games, Inc.	\$2.99
19	Hotel Dash	PlayFirst, Inc.	\$0.99
20	SCRABBLE	Electronic Arts	\$2.99
21	Fragger	Ninclip.com	\$0.99
22	Doodle Devil™	JoyBits Ltd.	\$0.99
23	Death Worm	PlayCreek	\$0.99
24	Doodle Smash	Eighth Art, ltd	\$0.99
25	SteamBirds	Semi Secret Software	\$0.99

### ☞ iPad - top paid

Rank	Game	Seller	Price
1	Angry Birds	Clickgamer.com	\$0.99
2	Cut the Rope	Chillingo Ltd	\$0.99
3	Fruit Ninja	Halfbrick Studios	\$0.99
4	Amateur Surgeion2	adult swim	\$0.99
5	Angry Birds Halloween	Rovio Mobile	\$0.99
6	Star Wars: Battle for Hoth	THQ Wireless Inc.	\$0.99
7	Assassin's Creed™ - Altair's Chronicles	Gameloft S.A.	\$0.99
8	Doodle Jump - BE WARNED: insanely addictive!	Lima Sky	\$0.99
9	Train Conductor 2: USA	The Voxel Agents	\$0.99
10	Wheel of Fortune Platinum	Sony Pictures Television	\$0.99
11	Skee-Ball	Freeverse, Inc.	\$0.99
12	Tetris	Electronic Arts	\$2.99

13	Cartoon Wars 2: Heroes	BLUE GNC Co., Ltd	\$0.99
14	Stenches: A Zombie Tale of Trenches	Thunder Game Works	\$0.99
15	Plants vs. Zombies	PopCap Games, Inc.	\$2.99
16	Words with Friends	Newtoy Inc.	\$2.99
17	Need for Speed™	Electronic Arts	\$4.99
18	Bejeweled 2 + Blitz	PopCap Games, Inc.	\$2.99
19	Hotel Dash	PlayFirst, Inc.	\$0.99
20	SCRABBLE	Electronic Arts	\$2.99
21	Fragger	Niniclip.com	\$0.99
22	Doodle Devil™	JoyBits Ltd.	\$0.99
23	Death Worm	PlayCreek	\$0.99
24	Doodle Smash	Eighth Art, ltd	\$0.99
25	SteamBirds	Semi Secret Software	\$0.99

- iPad용 게임은 대부분 HD이며 iPhone에서 인기를 얻은 게임을 iPad용으로 변환한 경우가 많음 (Angry Bird, Cut the Rope 등)
- 그러나 iPhone용 게임에 비해 TETRIS, Need for Speed와 같이 다른 게임플랫폼에서 인기를 얻었던 게임을 변환한 경우가 상대적으로 많음
- 따라서 신생 게임업체의 게임들이 많은 인기를 얻고 있는 iPhone용 게임에 비해 iPad용 게임에서는 Electronic Arts와 같이 역사가 오래된 업체가 두각을 나타내고 있음
- 다른 게임 플랫폼에서 인기를 얻은 The Sims(Electronic Arts)나 Call of Duty(Activision)도 iPhone 및 iPad용으로 출시되었음

## □ 게임업계의 대응전략 - Angry Bird의 사례



## ☞ Understanding Your Audience

- Angry Bird는 iPhone 게임 이용자의 게임이용 행태를 이해함으로써 성공을 거둘 수 있었음
- 주요한 게임이용 행태 중 하나는 짧잠이 짧은 시간동안 게임을 하는 것임
- 따라서 책의 한 장(chapter) 또는 신문이나 잡지의 기사 한 쪽지 정도를 읽을 정도의 짧은 시간동안 게임을 즐기는 데 적합하도록 디자인하는 것이 적합함
- Angry Birds는 미션을 하나 수행하는데 1분 내외의 시간이 걸리도록 설계함으로써 이용자가 짧잠이 게임을 즐길 수 있으며, 여러 개의 미션을 계속하여 진행하더라도 반복되거나 지루하다는 느낌을 받지 않도록 함

## ☞ Easy to learn, Difficult to Master

- Angry Bird의 게임 콘트론키와 규칙은 매우 단순해서 누구나 게임을 할 수 있으나, 주어진 미션을 성공하기는 쉽지 않음
- 게임을 쉽게 시작할 수 있도록 함으로써 넓은 계층의 사용자들을 끌어들이 수 있음
- 미션의 난이도를 잘 관리함으로써 게임의 재미와 게임성을 높임
- 미션의 수행을 세단계로 평가하는 시스템은 이미 성공한 미션을 재도전하여 높은 점수를 받고자 하는 이용자들이 게임을 반복하게 함

## ☞ Accessible

- Angry Bird는 총이나 대포 등 다소 무거운 요소대신 새총과 새를 이용하여 재미있고 귀엽게 표현함으로써 다양한 사용자층의 거부감을 줄였음
- 즉, 어린이나 청소년 뿐만 아니라 가볍게 캐주얼 게임을 즐기고자 하는 성인 사용자들에게도 어필함

## □ 게임업계의 대응전략 - We Rule의 사례



### ☞ 주기적인 접속과 관리 유도

- Facebook의 인기게임인 Farmville과 유사한 시뮬레이션/전략 게임임
- 가상의 왕국을 세우는 게임인 We Rule에서는 건물을 짓거나 영토를 확장하는 등 왕국을 발전시키기 위해서는 농작물을 키워 자원을 얻어야 함
- 수확할 시기를 놓칠 경우 해당 농작물은 수확할 수 없기 때문에, 이용자는 주기적으로 게임을 실행하여 관리해야 함
- 농작물의 수확이나 건물의 완성 등 각종 게임내 상황을 Push Notification하여 이용자가 계속 관심을 갖도록 유도함
- 이러한 주기적인 접속과 관리는 일정수준의 중독성을 유발함

### ☞ 레벨시스템

- 이용자의 레벨에 따라 지을 수 있는 건물과 심을 수 있는 작물 등에 제한이 있으며, 레벨을 높이기 위해서는 일정수준 이상의 경험치를 얻어야 함
- 레벨 시스템은 이용자에게 게임을 열심히 할 동기를 부여하며, 일정수준의 중독성을 유발함
- 또한, 아이템을 구매할 경우, 레벨을 빨리 높일 수 있으므로 수익을 창출하는 방법으로 사용됨

## ☞ 소셜 네트워크 활용

- We Rule의 제작사인 ngmoco는 2009년부터 “Plus+”라는 게임 네트워크 (MS Xbox Live와 유사) 을 제공하고 있음
- 기본적인 게임 진행뿐만 아니라, 다른 이용자(친구 등)와 소통하고 같이 게임을 할 수 있음
- 다른 이용자와 많이 연결되어 있을수록 넓은 영토를 가질 수 있으며, 서로의 왕국을 방문하여 자원을 얻을 수 있음

## ☞ 유사한 게임출시로 다양한 라인업 구성

- ngmoco는 We Rule의 성공 이후 We Farm, We City, God Finger 등 유사한 콘셉트의 게임을 출시했음
- 성공한 게임의 장점과 노하우를 계속 활용하고 다른 게임으로 확장함
- 기존의 게임을 더 이상 진행하는 것이 의미 없는 단계에 이르렀거나, 지루함이 느껴질 경우, 게임의 내용은 새롭더라도 게임진행 방식이 유사하므로 새로운 게임을 쉽게 시작할 수 있음

## □ 시사점

### ☞ Device에 대한 이해가 필요함

- Device의 스펙을 최대한 잘 활용할 수 있도록 device를 잘 이해해야 할 뿐만 아니라, 창의적인 응용 방안에 대한 고민이 필요함
- 게임의 컨트롤 방식을 통해 재미를 줄 수 있음(터치스크린, 자이로스코프 등)
- 네트워크 기능을 통해 multi-player 모드를 지원하거나 social networking 서비스와 연동함으로써 게임 이용자를 확대하고 게임성 및 충성도를 향상시킬 수 있음 (예. Apple의 Game Center, ngmoco, Inc. 의 We Rule 등)

### ☞ 사용자 및 사용행태에 대한 이해

- 타겟 이용자를 명확히 하고, 그들의 사용행태에 대한 이해를 해야 함

- Angry Bird의 성공사례에서 보듯, 타겟 이용자의 사용행태를 반영한 게임의 설계가 필요함
- 지향하는 수익모델에 따라 MMORPG (Massively Multi-player Online Role-Playing Game)나 RTS (Real Time Strategy) 등의 장르도 고려해 볼 필요가 있음

#### ☞ 수익모델의 설정

- 대부분의 캐주얼 게임은 게임판매 또는 광고를 통해 수익을 창출하고 있으나, 게임 자체의 판매 가격은 높지 않음
- 다른 플랫폼에서 성공했던 게임을 변환한 경우 게임의 판매 가격이 상대적으로 높음
- We Rule, Farmville 등은 게임은 공짜로 제공하되, 게임을 좀 더 재미있고 빠르게 진행하기 위해 아이템(coin, mojo 등)을 구입하도록 유도하고 있으며, 다양한 파트너와 제휴하여 이용자가 파트너사의 게임을 설치하거나 회원가입, 상품구매 등을 할 경우 수익을 얻고 있음
- 즉, 게임의 수익모델과 게임진행 방식은 밀접하게 관련이 있으며, 게임 개발 이전에 수익모델을 설정할 필요가 있음

#### ☞ 게임서비스관리

- We Rule은 출시 이후 큰 인기를 모았으나, 최근 게임 네트워크 접속에 잦은 에러가 발생하고 네트워크 속도가 저하되어 많은 이용자들이 불평하고 있음
- 캐주얼 게임은 게임자체가 단순하므로, Angry Bird Halloween 버전과 같이 비주얼의 변화나 새로운 에피소드 및 업데이트를 자주 해 줄 필요가 있음

이 보고서를 작성한 Woong Bae Kim은 현재 UCLA Anderson에서 MBA 전공, Overture Korea (YAHOO! Co) 근무 경험을 보유하고 있음