



모바일 게임 국내시장 결산과 전망

GAMEVIL

대표이사
송병준

2006. 2. 1

2005 모바일 게임 시장 Review

- 모바일 게임 시장
- 고객 조사 자료
- GAMEVIL 성과

2006 모바일 게임 시장 Overview

- 모바일 게임 시장 전망
- 2006 GAMEVIL 전략

2005 모바일 게임 시장 Review

모바일 게임 시장
고객 조사 자료
GAMEVIL 성과

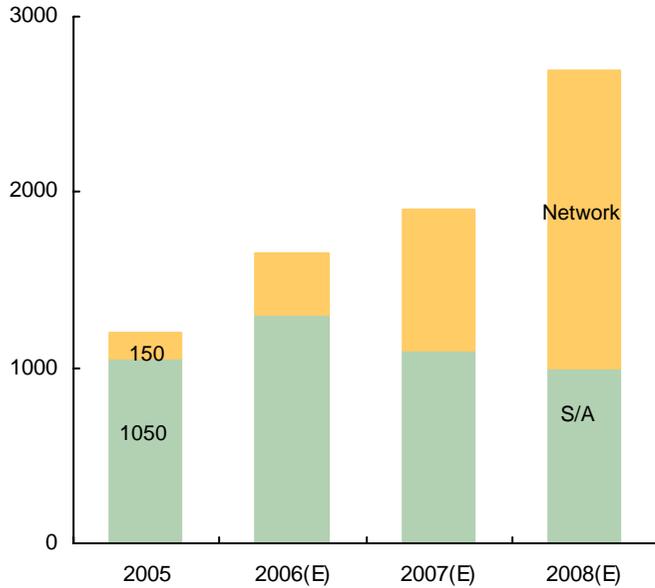
정보이용료 모바일 게임 시장 1200억 정도로 추정되며 향후 데이터 통화료 시장의 성장이 예상됨

Market Pie (매출, 정보이용료 + 정보 통신료) (1)

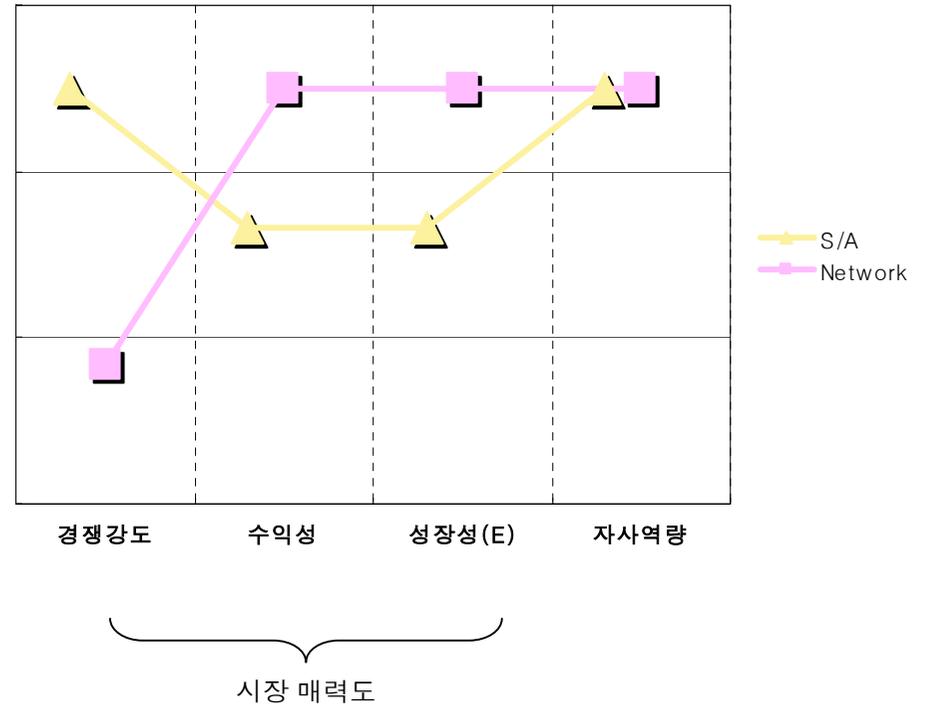


2005년 모바일 게임 시장의 주요 특징 중 두드러진 것은 네트워크 모델의 정착임

Network 시장 Forecasting (정보이용료 기준)

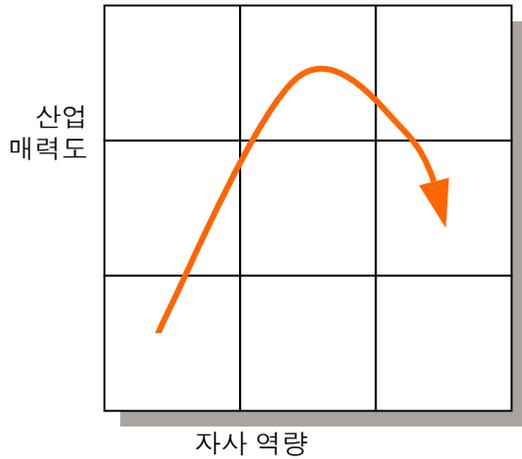


주요 Business Model의 시장 매력도와 자사 역량

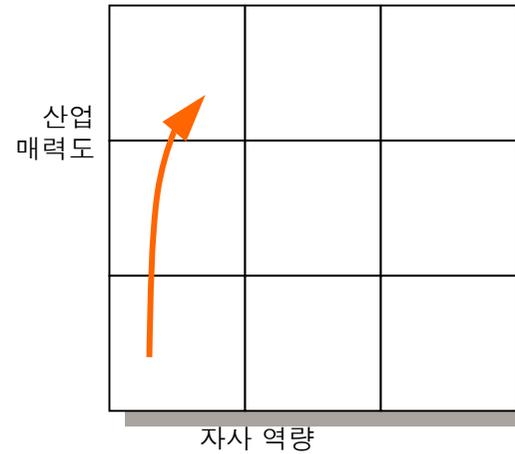


국내 모바일 게임 시장의 산업 매력도는 줄어들고 있는 실정이나 그 중에서 Network과 Itemshop의 경우 산업 매력도를 가지고 있으며, 특히 Network 게임시장에서 게임빌이 우위를 점하고 있음

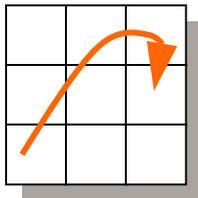
국내 모바일 게임 시장



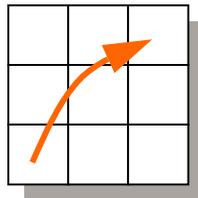
해외 모바일 게임 시장



S/A

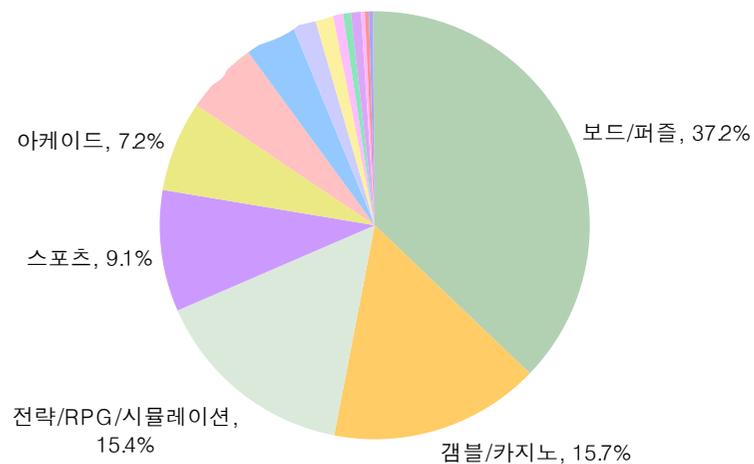


Network

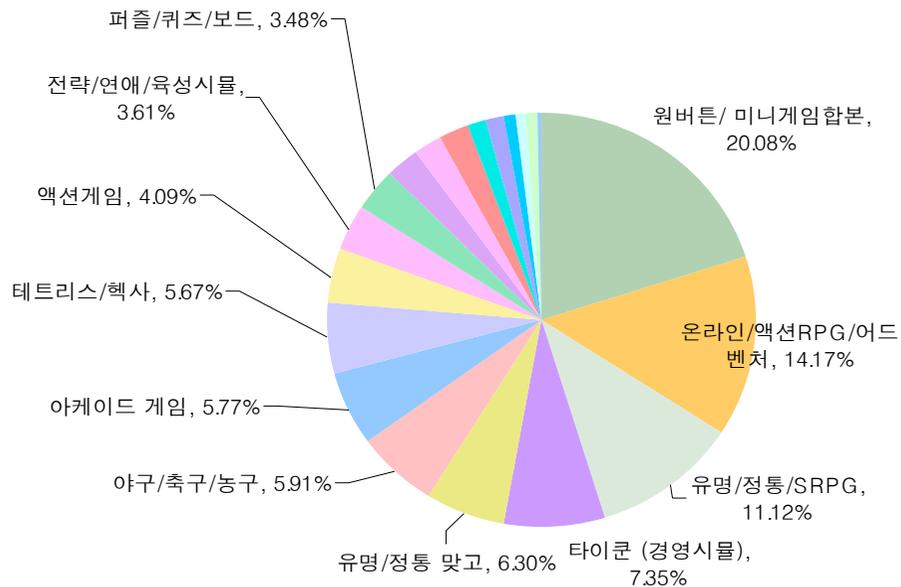


2005년 주요 장르는 RPG, 겜블, 스포츠, 보드/퍼즐, 원버튼이며, GAMEVIL은 각 장르별로 선두 게임을 출시하였

SKT의 장르별 파이 분석 (2005년3~ 7월 기준)

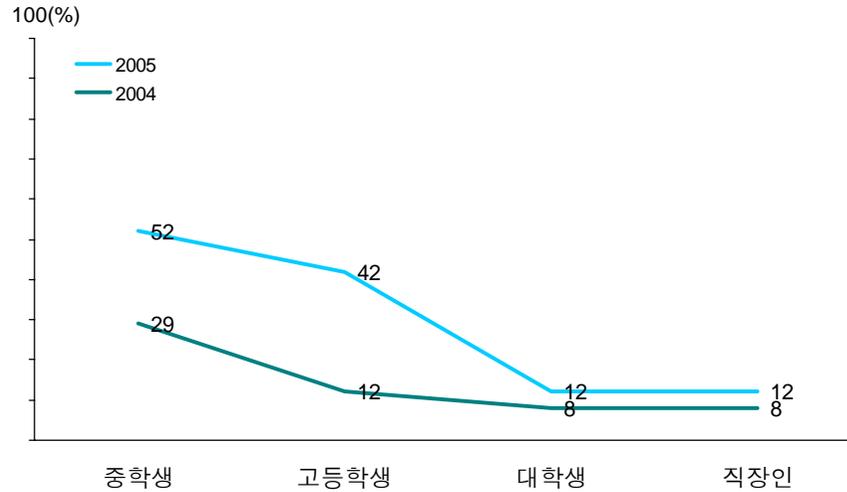


KTF의 장르별 파이 분석 (2005년 10월 기준)



모바일 게임의 선택 기준 중 게임성 비율이 2004년 대비 성장하였음

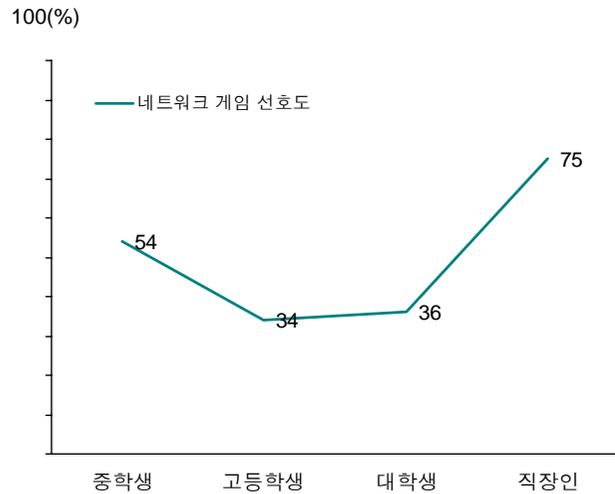
모바일 게임의 선택기준 중 게임성을 선택한 인원



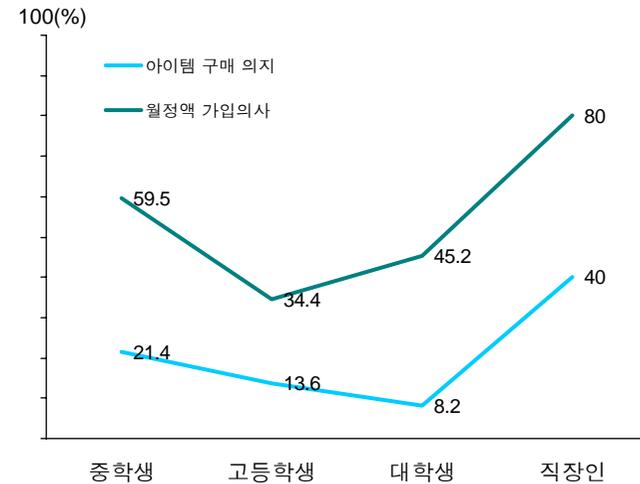
▪ 게임성 자체의 중요성이 더욱 높아졌음

네트워크 게임과 월정액 모델에 대해 긍정적인 고객의 반응을 볼 수 있었음.

네트워크 게임 선호도 (S/A유저대상)



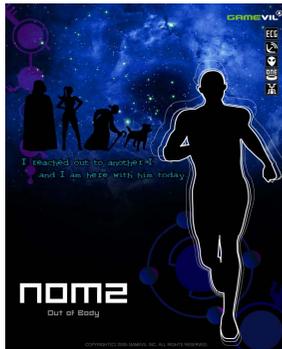
월정액 가입/아이템 구매 의지 (오프라인 설문 대상)



게임빌은 가격과 다운로드 건수에서 꾸준한 증가세를 보이는 4개의 창작 타이틀을 보유하고 있음
 특히, “삼국쟁패”는 월 정액제를 기반으로 한 Network용으로 만들어져 안정적인 수익을 발생할 수 있었음

S/A

Network



놈 시리즈



프로야구 시리즈



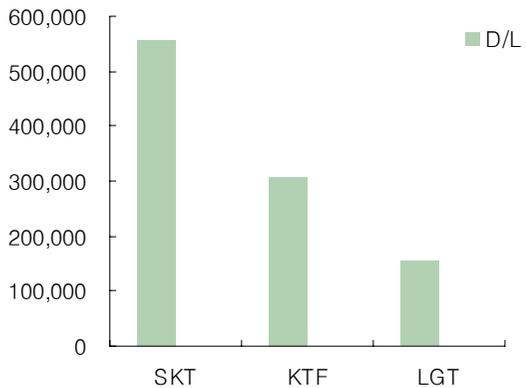
물가에 돌 튕기기
 시리즈



삼국쟁패

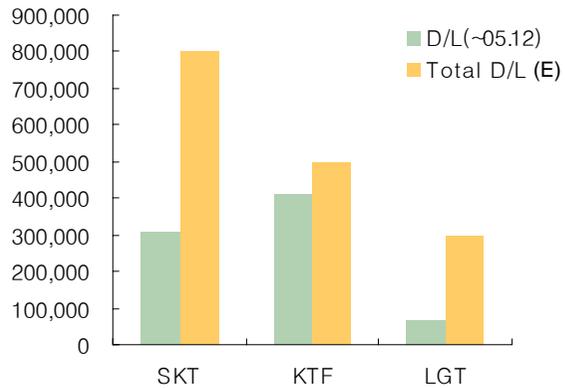
놈

가격 1,500~2,000 원

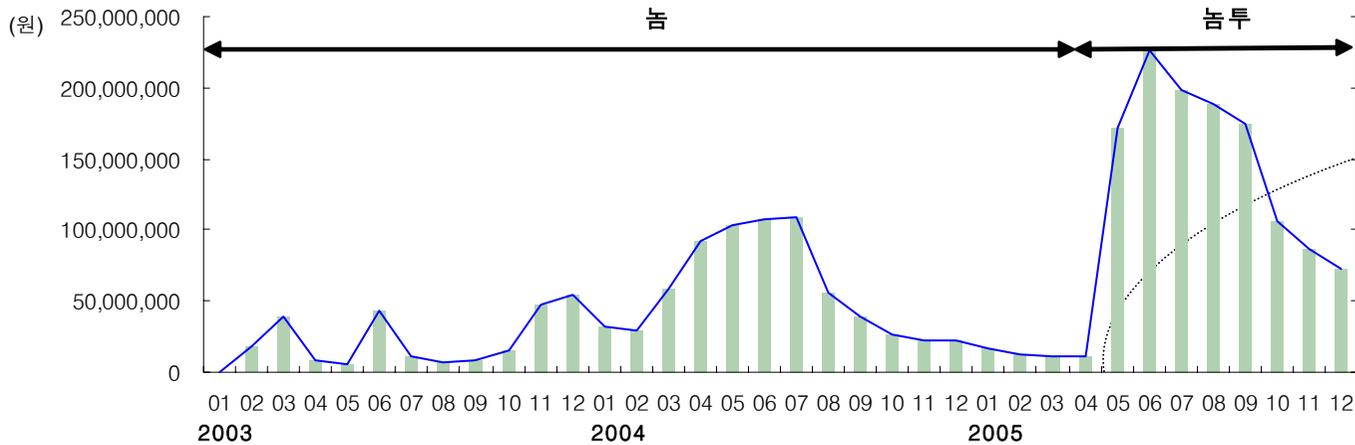


놈투

가격 2,500 원



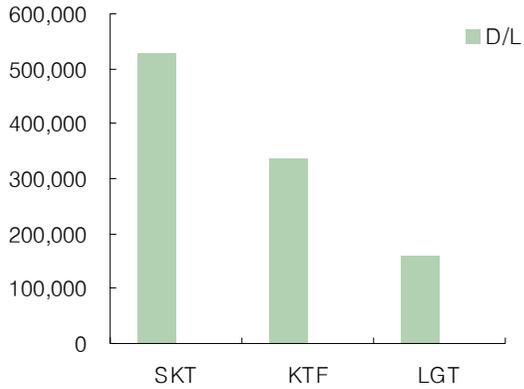
Revenue



놈2 출시

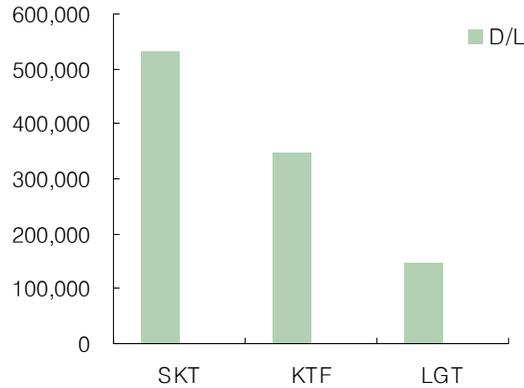
2004 프로야구

가격 1,500원



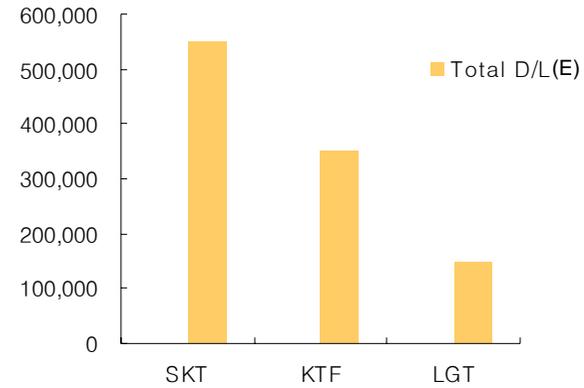
2005 프로야구

가격 2,000원

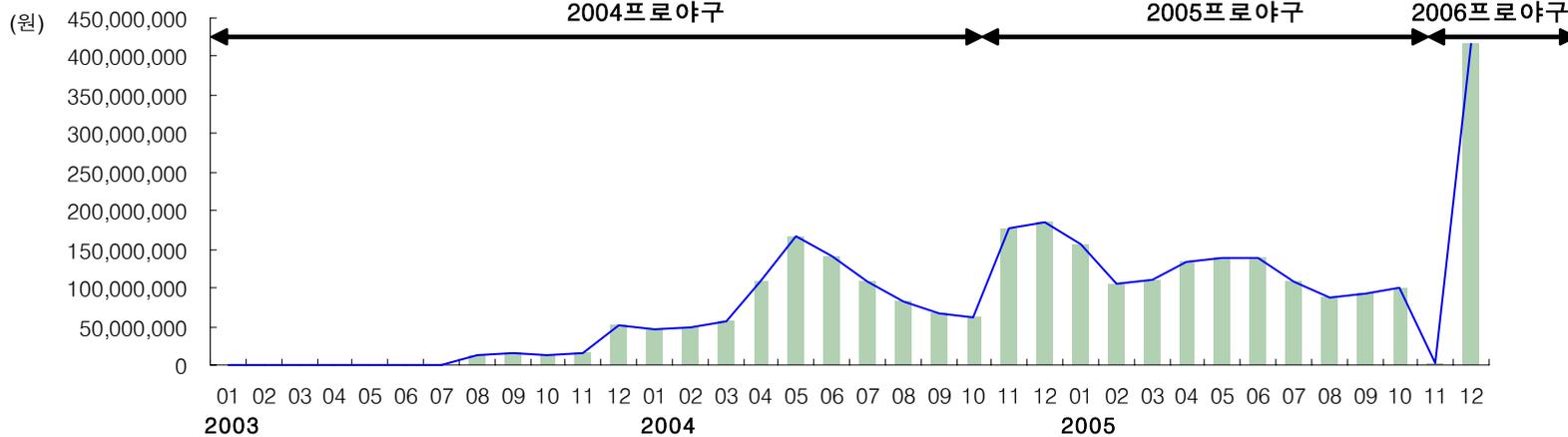


2006 프로야구

가격 2,500원

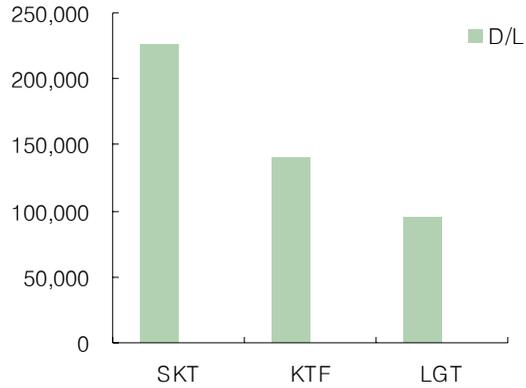


Revenue



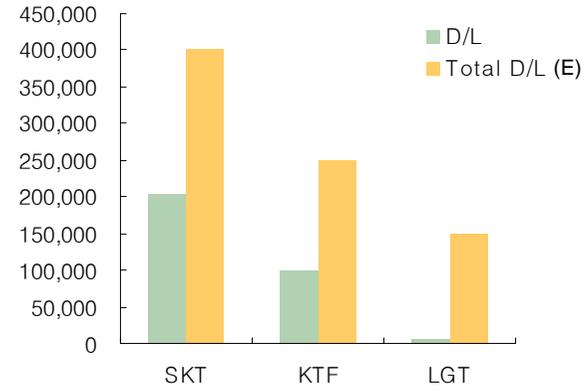
물가에 돌 튕기기 1

가격 2,000 원

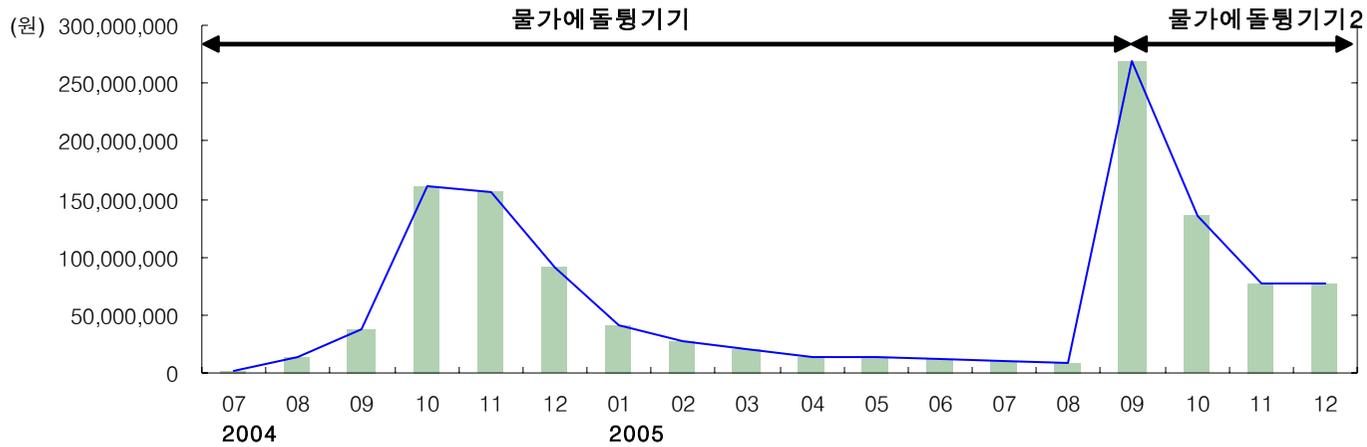


물가에 돌 튕기기 2

가격 2,500 원

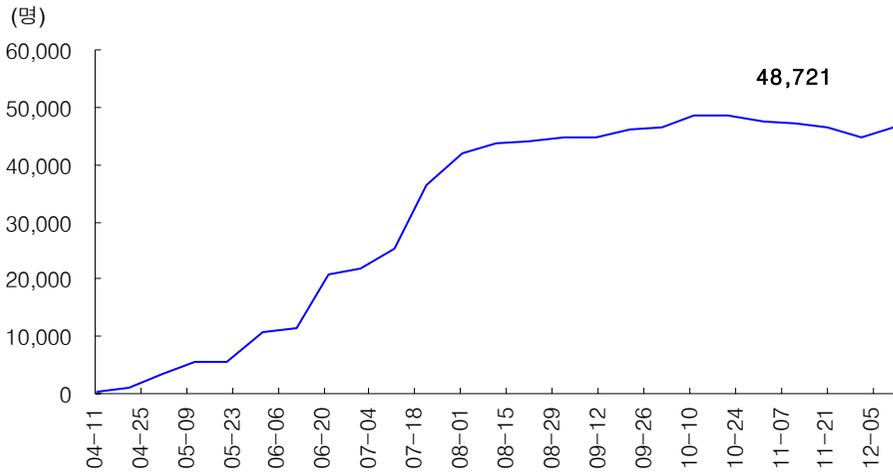


Revenue

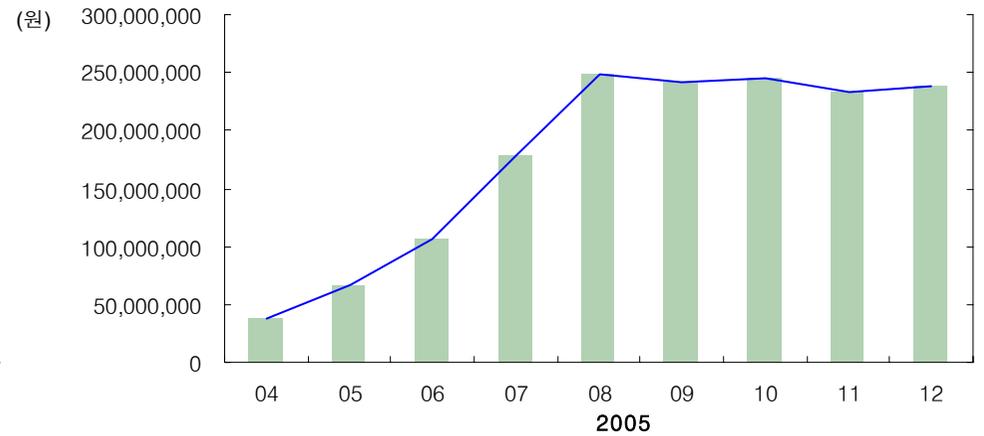


Network Game (월정액제) 은 꾸준히 증가하는 수익 구조를 창조함.

누적 네트워크 유저 (월정액제 유저)



월별 매출



해외 창작 캐주얼 게임 시장 개척에 성공하였음



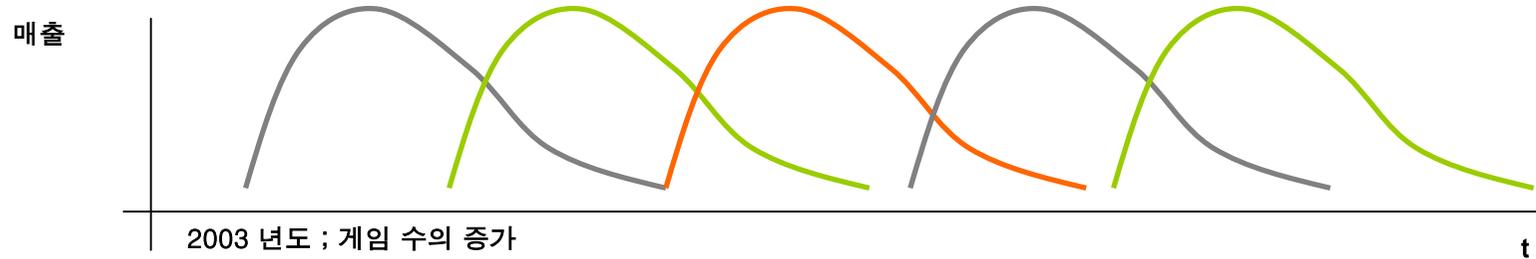
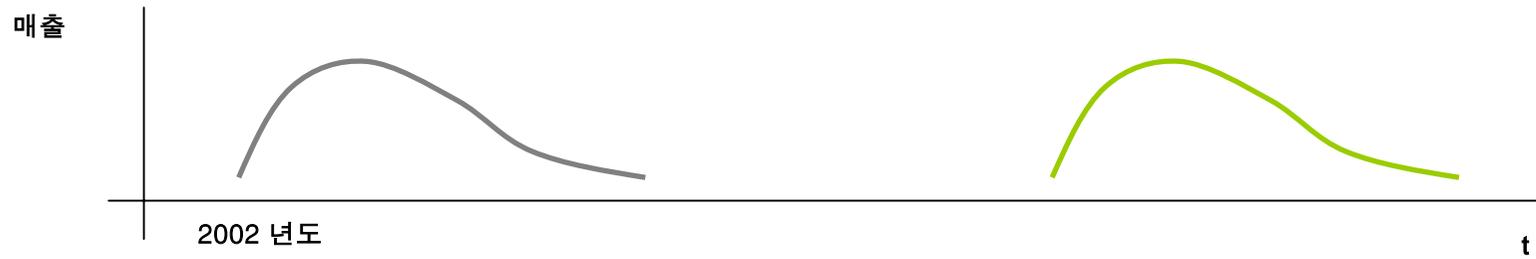
- IGN GAME OF THE YEAR – Wireless
- IGN GAME OF THE YEAR – Best Artistic Design
- Mobile Choice – Best Mobile Game of the Year
- Gamespot E3 2005 Editor’s Choice – Finalist
- IGN.COM Editor’s Choice Award

Skipping Stone

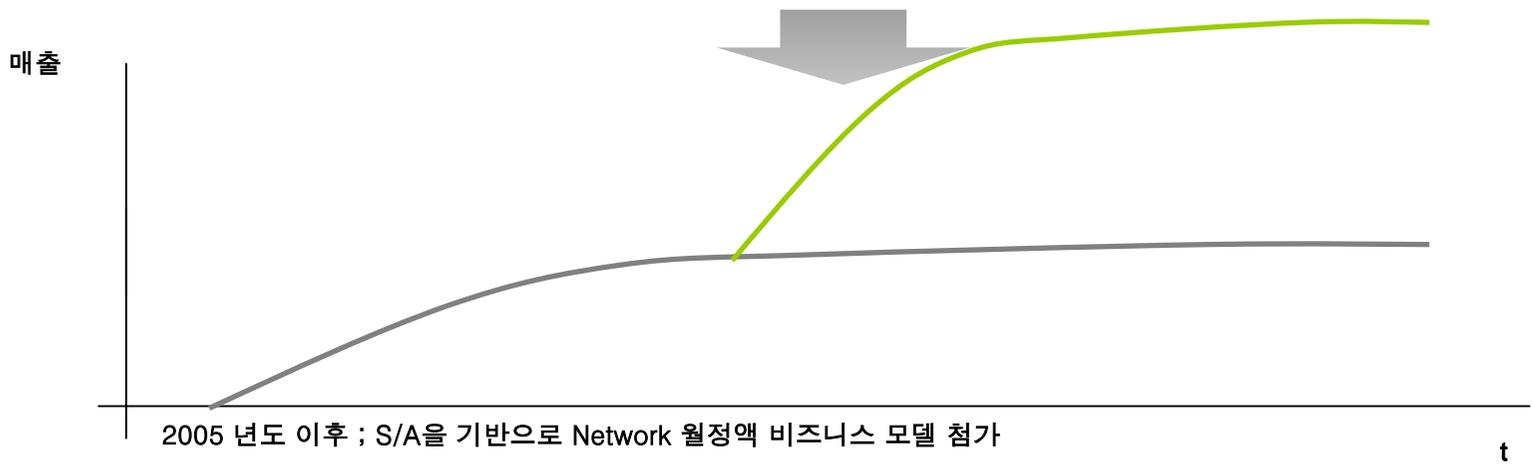
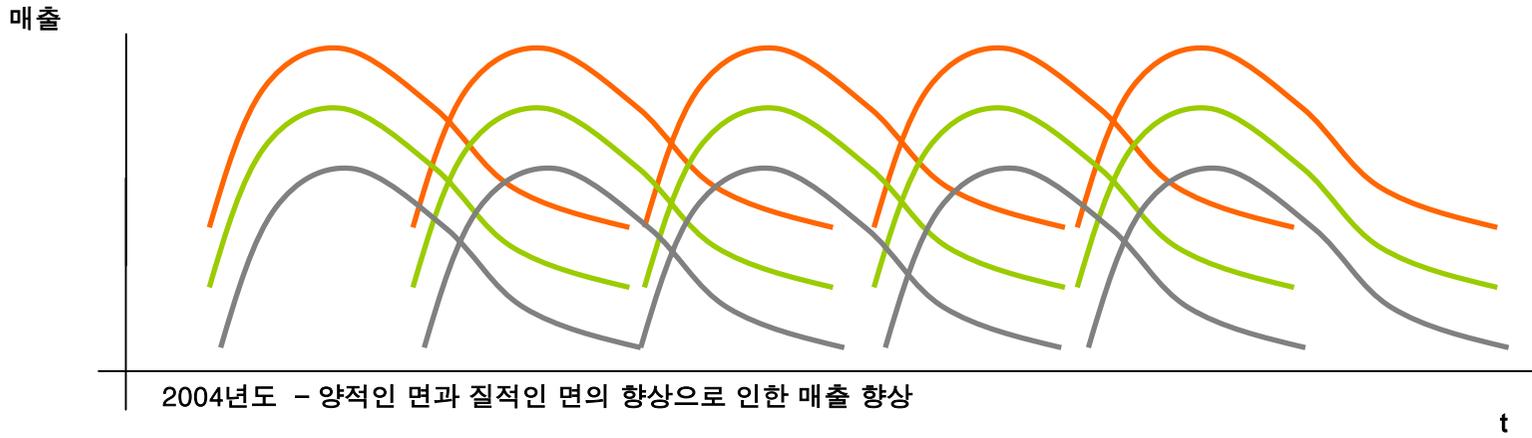
I-play and just can't stop.



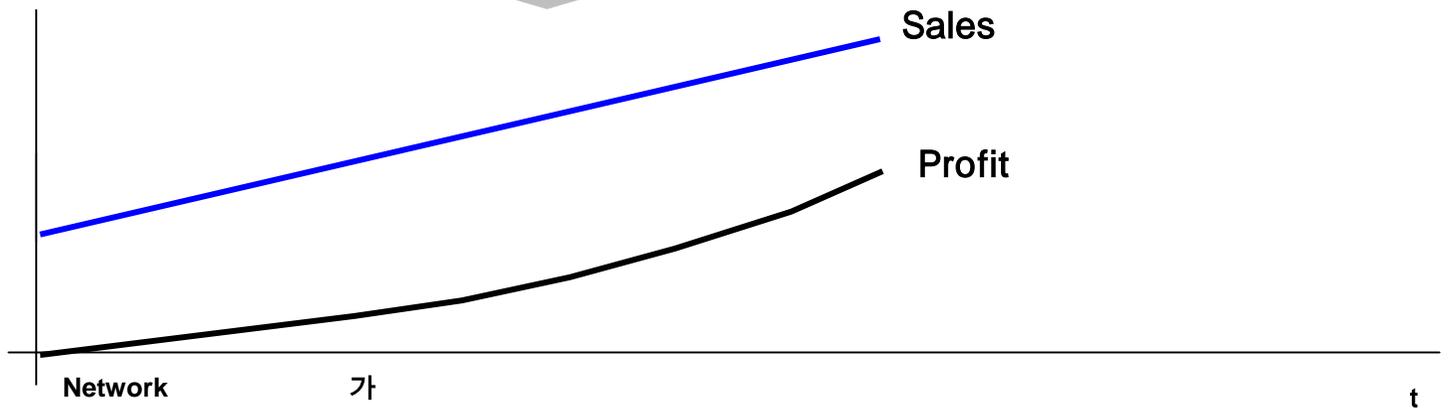
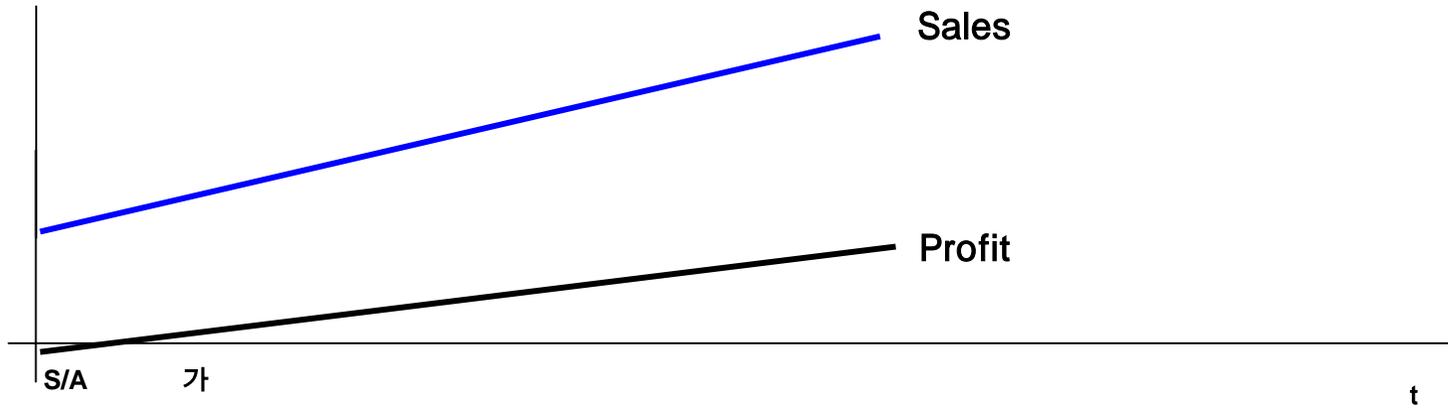
2002/2003 매출 구조



2004/2005 게임빌 비즈니스의 급격한 변화



매출과 순이익 면에서의 내실 성장

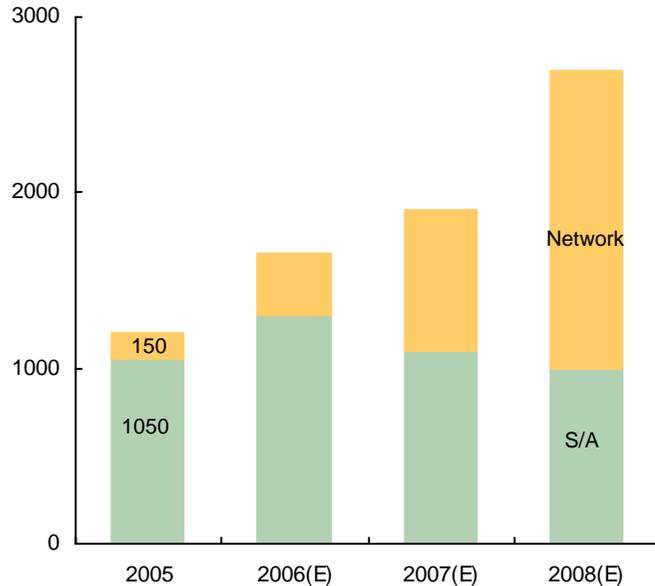


2006 모바일 게임 시장 Overview

모바일 게임 시장 전망
2006 GAMEVIL 전략

1. 모바일 네트워크 시장의 성장

Network Forecasting (정보이용료 기준)



PC 온라인 게임 시장과 모바일 Network 시장

온라인 ; Package 게임 시장 → 온라인 게임 시장

1. 인터넷 망의 보급과 정액제 구현
2. 고사양 컴퓨터의 일반화
3. 온라인 게임산업으로 고급 인력 유입
4. 온라인 게임산업으로 투자 활성화
5. 월정액이 가능한 게임 Biz Model

모바일 ; S/A 게임 시장 → Network 게임 시장

1. 이동통신사 망의 발전과 정액제의 도래
2. 고사양 단말기의 급격한 보급
3. 모바일 게임산업으로 고급 인력 유입
4. 모바일 게임산업으로 투자 활성화
5. 월정액이 가능한 게임 Biz Model

- 현재 S/A 하나당 게임의 가격이 2,500원이라고 볼 때, 월정액 Model이 정착이 되면 월3,000원으로 6개월을 사용할 경우 18,000원으로 단순히 **ARPU가 7.2배 상승**할 수 있음 (다른 Factor들의 고려 배제)
- 실제로 삼국쟁패를 통해 GAMEVIL은 이러한 월정액 기반의 Biz Model이 가능하다는 것을 체험 하였음

2. 세계 게임시장에서의 모바일 플랫폼 부상

대형 게임사들의 모바일 플랫폼 확장

미국 EA ; Jamdat 인수



일본 Gungho ; G-mode 인수



한국 NEXON ; Entelligent 인수

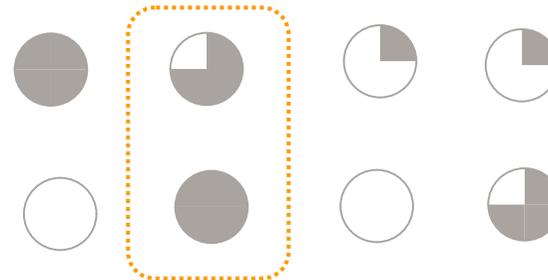


OSMU의 한 축으로서의 모바일 플랫폼



활발한 교류 진행

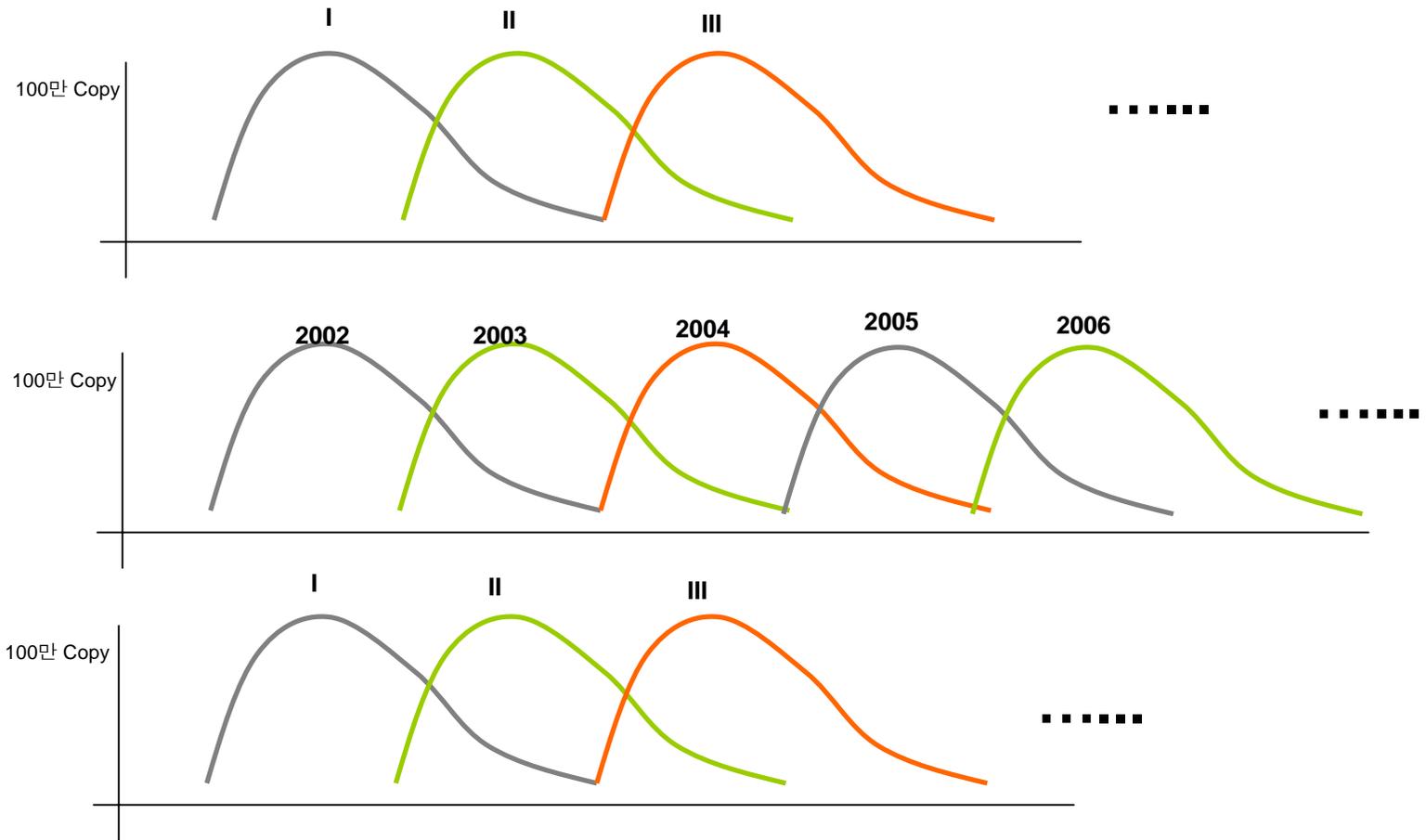
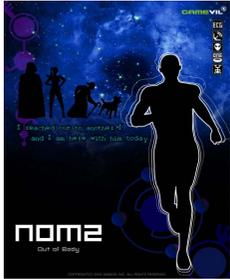
네트워크
지원성



Mobility

- 네트워크 지원성과 Mobility 면에서 뛰어난 모바일 게임이 향후 OSMU의 대상으로 성장할 것임

3. 100만 D/L의 Steady Seller와 Series물들의 지속적인 번영



+ α





감사합니다