

국내 모바일게임 시장 결산 및 전망

이 선
컴투스 이사



com2us

Creating Fun Games for All Platforms

국내 모바일 게임 시장 결산 및 전망

2009. 01. 21

본 자료는 한국게임산업진흥원
[2009 세계 게임 시장 전망 세미나] 발표를 위해 작성되었습니다

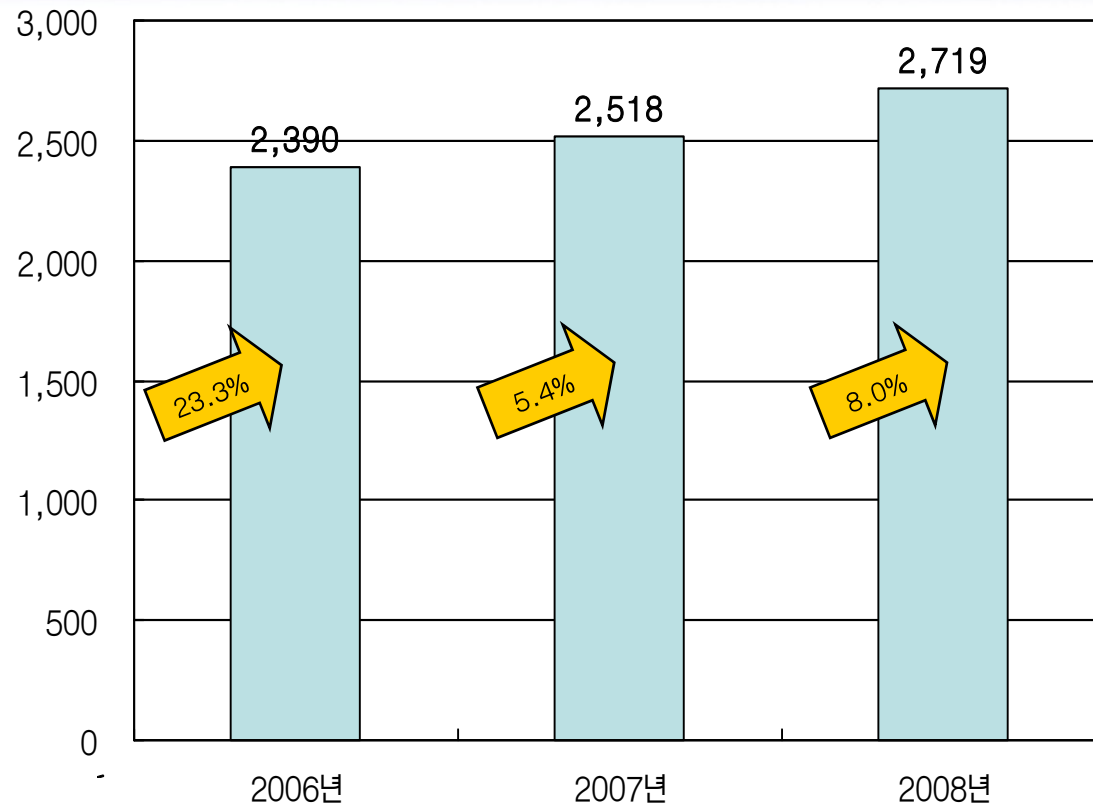


2008년 결산

국내 모바일 게임 시장 규모
시리즈 게임 및 리듬 게임의 성공
부분 유료화 BM 정착

국내 모바일 게임 시장 규모

(단위 : 억 원)



[2008] 게임백서 / 문화체육관광부

정보이용료 매출 규모
(통화료 매출 제외)

2007년부터 성장을 둔화
- 핸드폰 교체 이슈 부족
- 게임 대작화에 따른 라이프사이클 연장

상위 5~7개 업체의 매출 비중
80% 이상

- 자본력, 마케팅 수행 능력 보유
- 유저 대상 높은 인지도
- 유명 시리즈 브랜드 보유

시리즈 게임 및 리듬 게임의 성공

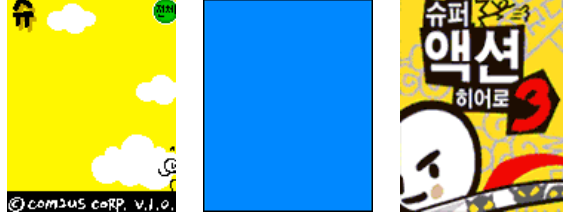


[액션퍼즐패밀리] 시리즈



- 미니 퍼즐 게임으로 구성
- 화려한 비주얼과 액션감이 특징
- 특히, 여성 유저에게 인기
- 누적 275만 건 다운로드 + 부분 유료화 약 30%

[슈퍼액션히어로] 시리즈



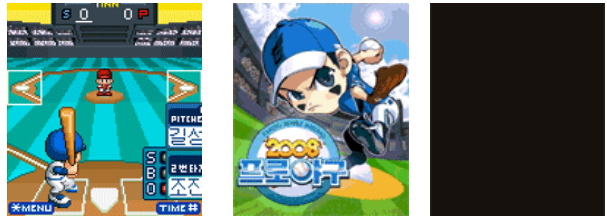
- 빠르고 강력한 액션감이 강점
- 콜렉션 아이템, 유저 제작 아이템이 특징
- 누적 292만 건 다운로드 + 부분 유료화 약 90%

[메이플스토리] 시리즈



- [메이플스토리 도적편], [메이플스토리 핸드윌드] 등 지속적 출시
- 온라인 [메이플스토리]와 연동
- 온라인 유저를 모바일로 유도하는 역할

[프로야구] 시리즈



- 매년 한 편씩 지속적으로 출시
- 누적 700만 다운로드 + 부분유료화

리듬 게임 [리듬스타]



- 2008년 최대의 히트 게임
- 모바일 상에서의 리듬 게임의 가능성 확인
- 다운로드 이외에 음원 추가 다운로드 발생

부분 유료화 BM 정착

다운로드 정보이용료 이외에 추가적인 수익 창출

게임의 재미를 제고시킬 수 있는 요소로 작용

정보이용료 전체 매출 중 20% 내외의 비중

부분 유료화가 잘 설계된 게임의 경우
(다운로드 정보이용료 대비)

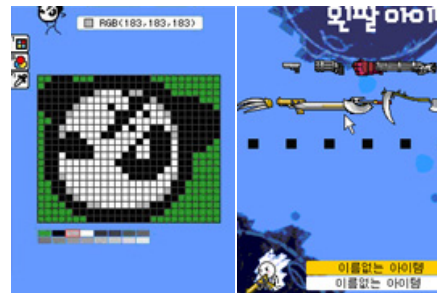
- 퍼즐 / 보드 게임 : 30~50%
- RPG 게임 : 100% 이상
- 리듬 게임 : 100% 이상

부분 유료화 모델 다양화



[미니게임천국3]

- 잠긴 게임 열기
- 하드모드 플레이
- 캐릭터, 착용 아이템 획득 등



[슈퍼액션히어로3]

- 잠긴 게임 열기
- 가면, 무기 마켓에서의 구매
- 가면, 무기 직접 제작 / 판매 등



[메이플스토리 핸드월드]

- 모바일 게임에서의 모든 머니를 온라인 게임 머니로 변환 : 머니 변환 수수료
- 모바일 아이템 구매
- 아이템 부화 시 수수료 등



[리듬스타]

- 추가 곡 구매
- 장르 및 버전에 따른 차등 금액 적용 등



2009 전망

1,000만 다운로드 시대 도래

터치 게임 시장 확대

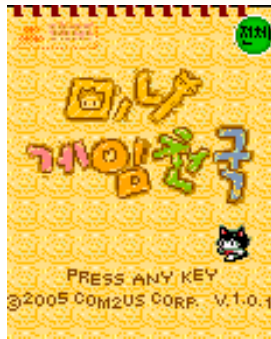
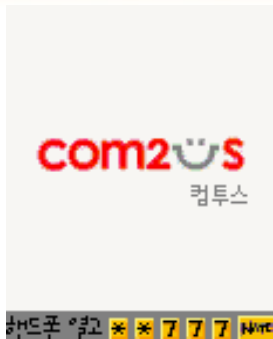
멀티 플랫폼 본격화

오픈 스토어 시대 개막

1,000만 다운로드 시대 도래



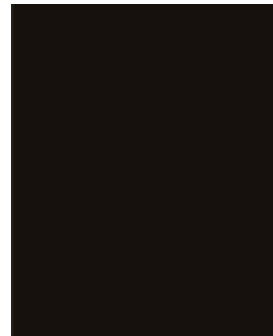
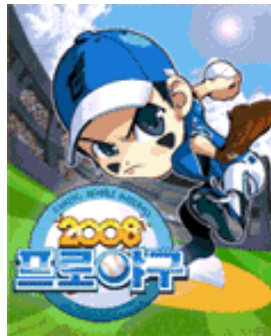
[미니게임천국] 시리즈



2008. 12. 누적 다운로드 800만 건 + 부분 유료화 약 40%

- [미니게임천국] 2005. 08
- [미니게임천국2] 2006. 09
- [미니게임천국3] 2007. 10
- [미니게임천국4] 2008. 상반기 출시 예정

[프로야구] 시리즈



2008. 12. 누적 다운로드 700만 건 + 부분 유료화

- 모바일 게임 중 최다 시리즈물
- 매년 09월 신작 출시

터치 게임 시장 확대



삼성전자의 플터치폰들

국내향 터치폰 라인업 확대

- 전년 대비 2배 이상
- 국내 단말기 제조사의 주력폰 대부분이 터치폰
- 삼성전자 10종 이상, LG전자 7~8종 출시 예정

터치폰 특성을 살린 게임 대응이 필수

- 터치폰에 최적화된 UI, 화면 대응, 터치감 제고가 필수
- 2008년 말 현재 대응 게임 수 20여 종분
- 터치 대응을 위한 추가 개발비 투여가 필요하지만, 비교적 경쟁이 치열하지 않은 시장
- 터치폰 주 이용층인 여성, 캐주얼 유저 확보에 용이

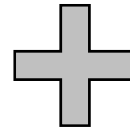
멀티 플랫폼 본격화

모바일 게임의 특징

- 적은 용량과 메모리를 사용
 - 간단한 조작
 - 직관적인 UI

사업자 환경 변화

- 검증된 모바일 게임을 활용, 플랫폼 확대 시도
 - SKT & SK브로드엔TV
 - KTF + KT 메가TV



IP-TV



- 모바일 게임 개발력을 바탕으로 IP-TV 전용 게임 제공
- SKT 주도로 기존 검증된 모바일 게임을 SK브로드엔TV에 제공

디지털 TV



- 디지털 TV 내장형 게임 제공

PMP



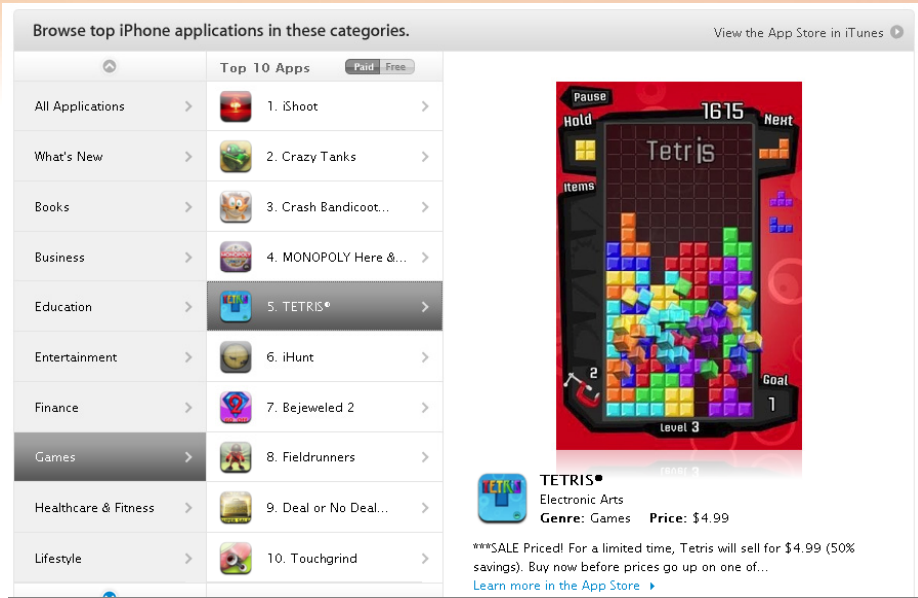
- SKT 주도로 기존 검증된 모바일 게임을 아이스테이션에 제공

네비게이션, MP3 플레이어



- 개발 환경이 비교적 유사

오픈 스토어 시대 개막



www.apple.com/iphone/appstore/

- 2008. 07. 11 : 아이폰 출시와 동시에 개장
- 2008. 08. 15 : 6천만건의 다운로드 발생
- 2008. 10. 21 : 2억건의 다운로드 발생
- 2008. 12. : 10,000건 이상의 어플리케이션 등록
- 등록된 어플리케이션의 80%가 게임

국내 오픈 스토어 개장 예상

- App Store
 - 2009. 04. 위피 탑재 의무화 폐지와 동시에 아이폰 국내 출시 예정
 - 아이폰 출시에 맞춰 국내 App Store 오픈 추진
- SKT
 - 2009. 06. 서비스를 목표로 1,000억 원을 투자, 일반인들이 모바일 콘텐츠를 개발, 판매할 수 있는 모바일 콘텐츠 직거래 장터 구축
- 단말제조사
 - 자체 어플리케이션 스토어 구축 기획 또는 준비 중

기회? 위기?

- 스마트폰 대상, 월등히 우수한 게임 구동 환경 제공
 - 모바일 게임의 비약적인 발전 기대
- 무선인터넷 요금제를 기본적으로 가입
 - 비용 장벽을 해소, 네트워크를 활용한 게임성 제고 가능
- 글로벌 타겟 서비스 가능
 - 유통 구조의 변화, 글로벌 B2C 서비스 가능
- WIPI 의무 탑재 폐지에 따른 해외 콘텐츠 개방
 - 우수한 개발력 및 B2C 서비스 경쟁력 필수