



Mobile Contents 2009 Global Conference

글로벌 오픈 마켓에서의 모바일게임 비즈니스 전략

September, 2009

(주)게임빌 송재준 마케팅이사

1. 글로벌 오픈 마켓 분석

- 1.1. 모바일 비즈니스 환경의 다변화
- 1.2. 애플 앱스토어 게임 성공 사례

2. 모바일게임 비즈니스 전략

- 2.1. 이동통신사 마켓, 오픈 마켓 통합 대응 전략
- 2.2. 향후 시장 전망

1. 글로벌 오픈 마켓 분석

1.1. 모바일 비즈니스 환경의 다변화

단말기 제조사, 인터넷 기업들의 참여로 인한 모바일 콘텐츠 플랫폼의 다변화로 모바일 비즈니스 환경이 변화하고 있다. 이러한 변화로 인해 모바일 콘텐츠 시장이 활성화되고 글로벌 비즈니스 기회가 확대되고 있다.

모바일 비즈니스 환경의 변화	모바일 콘텐츠 플랫폼의 다변화	모바일 비즈니스 기회의 확대								
<p>[단말기 제조사] - 하드웨어 스펙 경쟁의 한계 - 콘텐츠 차별화를 위한 콘텐츠 주도권 확보 필요</p> <p>[인터넷 기업] - 유선에서의 성장 한계 - 모바일로의 영역 확대를 위한 플랫폼 주도권 확보 필요</p> <p>[이동통신사] - 3G WCDMA 단말기 생산의 글로벌 표준화에 따른 독자적 단말기 차별화의 어려움 - 콘텐츠 사업의 시장 확대 한계</p> <p>→ 단말기 제조사, 인터넷 기업, 이동통신사 상호간의 제휴에 대한 전략적 고민</p>	<p>- 단말기 제조사, 인터넷 기업의 독자적 플랫폼을 기반으로 한 모바일 콘텐츠 시장 참여 및 영향력 강화</p> <table border="1"> <tr> <td>Nokia</td> <td>Symbian</td> </tr> <tr> <td>Apple</td> <td>iPhone</td> </tr> <tr> <td>Microsoft</td> <td>Windows Mobile</td> </tr> <tr> <td>Google</td> <td>Android</td> </tr> </table> <p>- 콘텐츠 비즈니스의 다변화</p>	Nokia	Symbian	Apple	iPhone	Microsoft	Windows Mobile	Google	Android	<p>[모바일 콘텐츠 시장의 활성화] - 고사양 스마트폰의 확대로 수준 높은 다양한 서비스 제공 - 무선인터넷 정액제 기본 가입으로 무선인터넷 사용량 증대 - 유선 인터넷 유저의 무선 인터넷으로의 활발한 신규 유입</p> <p>[글로벌 비즈니스 기회의 확대] - 글로벌 통합 플랫폼 기반의 Global Open Market 등장 - 콘텐츠 사업자의 통합된 글로벌 시장 공략 기반 조성</p>
Nokia	Symbian									
Apple	iPhone									
Microsoft	Windows Mobile									
Google	Android									

【 미국 모바일 게임 다운로드 이용자 증가 추이 】

Downloaded Mobile Game by Platform: Audience Three-month average ending November 2007 vs. November 2008 US Mobile Phone Users (000s)			
	November 2007 (000s)	November 2008 (000s)	YoY Growth
Smartphones	734	2,869	291%
Non-Smartphones	6,486	5,593	-14%
Total	7,220	8,463	17%

* 자료 : comScore M:Metrics

- 미국 2008년 모바일게임 다운로드 유저수 전년 대비 17% 성장
- 스마트폰 모바일게임 유저수가 전년 대비 291% 성장하여, 전체 모바일게임 다운로드 유저의 34% 차지
- 특히, 아이폰 사용자의 경우 32.4%가 모바일게임을 한 달 내 다운로드 경험 있어, 일반 단말기 사용자의 평균 모바일게임 이용율인 3.8%와 비교해 8.5배 이상의 높은 모바일게임 이용율을 보임

글로벌 단일 플랫폼 단말기 공급 → 1 Platform, Global Service 가능

Network 무제한 정액 요금제 의무 적용 → Free Network Access 환경 구축
(Free 인터넷 접속으로 방대한 온라인 콘텐츠 Access 가능)

H/W 사양 高, LCD 大, S/W 용량 제한 無, Network 요금 부담 無 → S/W 품질 高

Touch UI, 모션 센서 적용 → 기존 휴대전화 키패드 UI 한계 극복

편리한 무료 업데이트 시스템 → S/W 품질 지속 향상, 고객 만족도 향상

오픈 마켓 기반의 Eco-System 구축 → 자유로운 S/W 공급

공정한 메뉴 운영과 합리적인 정산 시스템 구축 → CP 만족도 향상, CP 지속 유입

→ One Shot, One Kill!!!

1. 글로벌 오픈 마켓 분석

1.2. 애플 앱스토어 게임 성공 사례

Baseball Superstars 2009

2008.12 출시, \$4.99~\$1.99, 유저 별점 평가 4.5
미국 App Store All Games Top Paid 8위 기록
출시 이후 현재까지 야구 장르 1위



ZENONIA

2009.05 출시, \$5.99, 유저 별점 평가 4.5
미국 App Store All Games Top Paid 8위 기록
출시 이후 현재까지 RPG 장르 1위



Top 25 내 2개 게임 동시 랭크

‘ZENONIA’, ‘Baseball Superstars 2009’ 미국 App Store All Game Top Paid 25위(첫 페이지) 내 동시 랭크 2개 이상 랭크한 회사는 미국 Electronic Arts와 한국 GAMEVIL Inc.이 유일

TOP PAID APPS

1. The Sims 3 Electronic Arts Released Mar 29, 2009 \$3.99 (GET APP)	2. StickWars John E. Hartog Released Mar 31, 2009 \$0.99 (GET APP)	3. Sally's Spa Games Cafe Inc. Released Apr 08, 2009 \$0.99 (GET APP)
4. Flight Control Firemint Released Apr 29, 2009 \$0.99 (GET APP)	5. iShift Armor Games Inc. Released May 05, 2009 \$0.99 (GET APP)	6. Bloons Digital Goldfish Ltd. Released Apr 05, 2009 \$0.99 (GET APP)
7. Parachute Panic FDG Entertainment Released May 29, 2009 \$0.99 (GET APP)	8. Stoneloops of Jurassic PlayCreek Released May 14, 2009 \$0.99 (GET APP)	9. Sonic the Hedgehog SEGA Released May 20, 2009 \$5.99 (GET APP)
10. World Cup Ping Pong™ Skyworks Released May 01, 2009 \$0.99 (GET APP)	11. Rollercoaster Rush Digital Chocolate, Inc. Released May 24, 2009 \$2.99 (GET APP)	12. TETRIS® Electronic Arts Released Jul 08, 2008 \$4.99 (GET APP)
13. iFighter EpicForce Released May 21, 2009 \$0.99 (GET APP)	14. Bejeweled 2 PopCap Games, Inc. Released Aug 20, 2008 \$2.99 (GET APP)	15. Amateur Surgeon [Adult only] Released Dec 04, 2008 \$2.99 (GET APP)
16. ZENONIA GAMEVIL Inc. Released May 24, 2009 \$5.99 (GET APP)	17. Flick Fishing Freeverse, Inc. Released Nov 08, 2008 \$0.99 (GET APP)	18. iHunt 3D JOHN MOFFETT Released Apr 07, 2009 \$0.99 (GET APP)
19. DinoSmash Online Eurocenter Released May 31, 2009 \$0.99 (GET APP)	20. Solitaire MobilityWare Released Apr 23, 2009 \$0.99 (GET APP)	21. SCRABBLE Electronic Arts Released Jul 08, 2008 \$4.99 (GET APP)
22. Baseball Superstars GAMEVIL Inc. Released Jun 04, 2009 \$2.99 (GET APP)	23. Need For Speed™ Undercover Electronic Arts Released Apr 27, 2009 \$6.99 (GET APP)	24. Zombieville USA Mika Mobile Released Feb 15, 2009 \$1.99 (GET APP)
25. TOP GUN Paramount Digital Entertainment Released May 05, 2009 \$2.99 (GET APP)	26. Touchgrid Blusion Labs Released Nov 21, 2008 \$4.99 (GET APP)	27. MONOPOLY Here & Now: The Electronic Arts Released Dec 03, 2008 \$4.99 (GET APP)

2009.06. 미국 App Store All Games Top Paid 순위

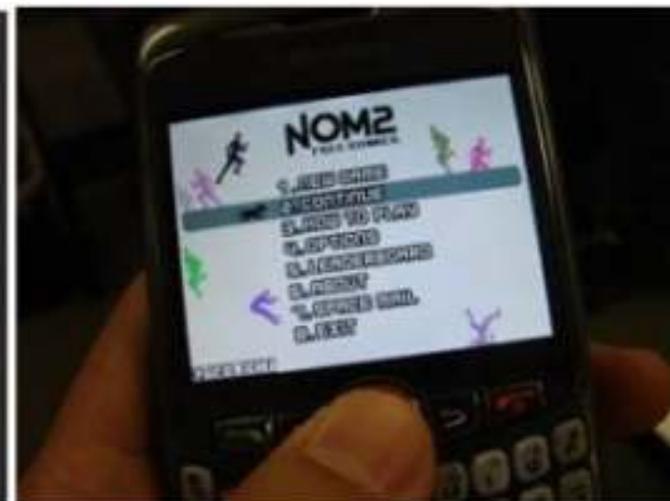
Device의 특성을 활용한 최적화, 현지 고객의 눈높이에 맞춘 철저한 현지화, 지속적인 업데이트를 통한 지속적인 고객 만족 추구



코카콜라 브랜드, 애플 앱스토어 'Baseball Superstars 2009' 게임 내 전광판 PPL 광고 유치



Android Market, Blackberry App World



2. 모바일게임 비즈니스 전략

2.1. 이동통신사 마켓, 오픈 마켓 통합 대응 전략

이질적인 환경으로 인해, 국내 이동통신사 마켓과 글로벌 오픈 마켓에 모두 적합한 게임을 동시에 개발하기가 어렵기 때문에, 우선 국내 이동통신사 마켓에 선대응 후, 글로벌 서비스 가능성이 있는 게임을 선별하여 글로벌 오픈 마켓에 대한 현지화 개발을 추가로 진행하는 전략

	국내 이동통신사 마켓	글로벌 오픈 마켓
LCD Size	240*320 + 176*220	480*320, 800*480
UI	Key Pad + Touch	Full Touch
Main Target	1319	3040
Platform	WIPI C/Java	Apple, Android, WM, Symbian
Key Success Factors	Play Time, Competition, Hard Play	Graphic, Self Satisfaction, Easy Play

선택과 집중!(장르, 플랫폼, 지역 등)

Touch UI 및 모션 센서 최적화

대형 LCD 사이즈 최적화

2 채널 이상의 동시 사운드, 고용량, 고퀄리티의 풍부한 사운드 적용

지속적인 패치 업데이트를 통한 고객 만족 향상

자유로운 Network Access를 활용한 유저간 Social Networking 강화

높은 H/W 사양에 맞는 대용량 고품질 게임 or 아이디어성 단순한 저가 게임?

→ No Pain, No Gain!!

2. 모바일게임 비즈니스 전략

2.2. 향후 시장 전망

Device Convergence & Market Convergence

휴대전화 단말기, MP3 플레이어, PMP, 휴대용 게임기 등 Device가 Convergence되고, 이들 콘텐츠 마켓이 Digital Distribution 되면서 콘텐츠 유통 마켓의 Convergence가 확대되고 있다.
Convergence 시대에서 '모바일 게임'의 정의(Definition)는?





Thank You!

jjsong@gamevil.com
송재준 마케팅이사