

KTF

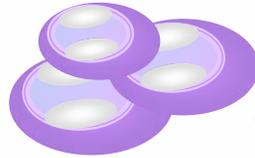
모바일게임 환경과 2008년 전망

01.18. 2008

비즈니스부문
엔터테인먼트팀

SHOW

Index

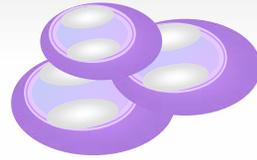


이동통신 및 모바일게임

1. 2007 모바일 환경의 변화
2. 모바일게임 시장 현황
3. 모바일게임 CP현황
4. 2007 KTF 모바일 게임 이슈들
 - 2007 KTF 게임 프로모션

2008년 계획 및 전망

1. Platform 다각화 및 고도화
2. Global 시장 진출
3. 현사업 강화



1. 2007년 모바일 환경의 변화

3G (Wcdma/HSDPA)시장 출범

HSDPA 초고속 데이터 통신 환경 대두

- SHOW & T live 경쟁 심화
- 2007년 12월 현재 520만 가입자 확보



1. 2007년 모바일 환경의 변화

3G 관련 통계 자료 Review (㈜마케팅 인사이트 정보통신 기획 조사 참고)

3G 시장 현황

(2007. 11. 29 발행)

- 휴대폰 이용자의 7.9%가 3G폰(WCDMA/HSDPA) 보유
 - 중학생(14.3%), 고등학생(10.4%), 20~24세(11.1%) 보유율 상대적으로 높음
 - SKT(5.6%)보다 KTF(15.9%)가 보유율 높음
- 3G 폰을 구입한 주된 이유는 '저렴한 가격'(21.0%) 때문
 - 그 다음은 '휴대폰 디자인'(14.1%), '영상통화'(13.8%) 순임
 - 중/고등학생은 '휴대폰 디자인', 50대 이상은 '판매원 권유'로 구입한 비율이 상대적으로 높음
- 3G폰 보유자, 영상통화 경험 62.9%
 - 여성보다는 남성이 '영상통화, 무선인터넷, 국제자동로밍, USIM' 이용률이 상대적으로 높음
 - 중/고등학생 및 20대의 영상통화 및 무선인터넷 이용률이 상대적으로 높음

1. 2007년 모바일 환경의 변화

3G 관련 통계 자료 Review (㈜마케팅 인사이트 정보통신 기획 조사 참고)

3G 서비스 품질 및 요금 만족도

(2007. 12. 4 발행)

- 3G폰 서비스 품질 만족 41.9%, 불만족 15.5%
 - KTF 품질 만족률이 SKT보다 다소 높아(2.3%P)
 - '만족한다' 무선인터넷(50.1%), 음성통화(44.1%), 영상통화(31.3%) 순임
- 3G폰 서비스 요금 만족 12.8%, 불만족 46.2%
 - KTF 요금 만족률이 SKT보다 다소 높아(2.1%P)
 - '불만족한다' 무선인터넷(61.7%), 영상통화(58.7%), 음성통화(34.0%) 순임

1. 2007년 모바일 환경의 변화

3G 관련 통계 자료 Review (㈜마케팅 인사이트 정보통신 기획 조사 참고)

3G 서비스 향후 이용 의향

(2007. 12. 6 발행)

3G 재가입의향 49.6%, 신규가입의향 41.7%

- 재가입의향, KTF 이용자(52.5%)가 SKT(44.6%)보다, 남성(54.1%)이 여성(44.2%)보다 높아

- 비사용자의 신규가입의향, 남성(45.3%), 중고등학생(49~50%)이 높아

3G폰 신규가입의향자가 관심있는 서비스는

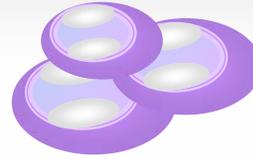
영상통화(73.0%), 무선인터넷(59.8%), 국제자동로밍(45.8%),

• USIM(42.8%) 순임

3G폰 사용경험자가 '계속해서 이용하겠다'는 서비스는

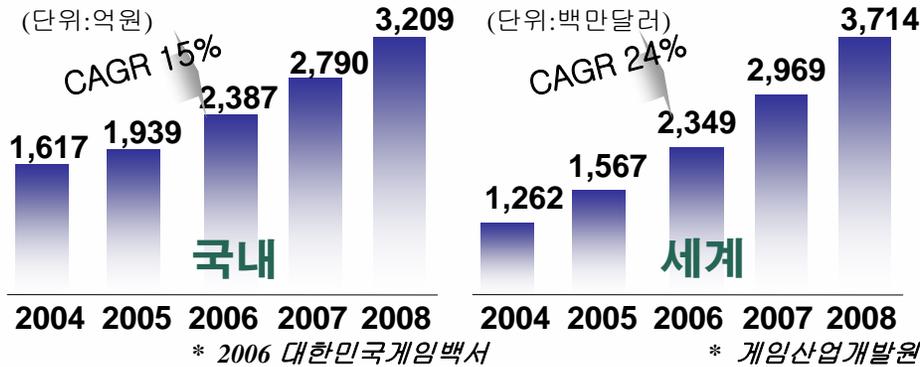
국제자동로밍(69.2%), 영상통화(54.9%), 무선인터넷(51.9%) 순임

- KTF 이용자가 SKT보다 서비스 계속 이용의향 7~8%p 높아



2. 모바일 게임 시장 현황

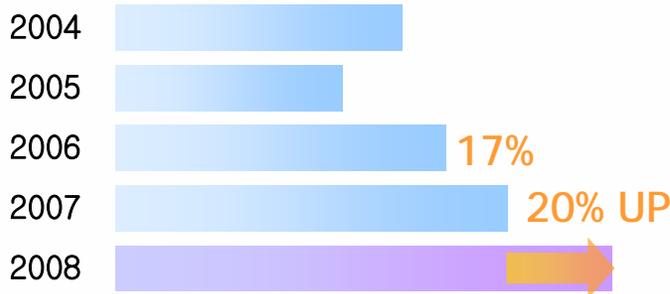
● 모바일게임시장의 성장전망

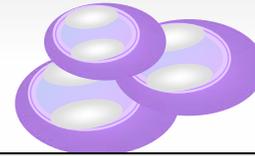


- 공급 과잉에 따른 과열 경쟁
- 브랜드 게임의 등장
- 마케팅 채널 확대
- 해외 시장 개척
- S/A에서 N/W 게임으로 진화
- 퍼블리싱 부각
- 업체의 규모 확대 가속화
- 모바일 게임 사용자의 저변 확대 필요
- 디지털기기의 컨버전스와 크로스오버

● KTF 모바일 게임 현황

게임 매출 수익





3. 모바일게임 CP현황

- Top 3 업체가 전체 정보 이용료의 34%, 10위까지의 업체가 64% 차지
- Top 10 업체의 연간 출시 게임 수는 208개로 전체 게임의 30% 수준임('07년 기준 추정, WIPI 기준)
- 현재 멀티팩 게임 서비스 업체는 약 150여개, 상위 10위 이외의 업체의 연 평균 매출은 5천만 원 내외

2007년 KTF VM 랭킹 Top 10

1. ..

2.

?

3. ..

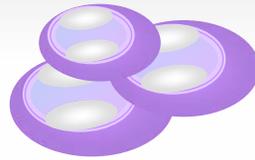




4. 2007년 KTF 모바일 게임 이슈들

1. **DATA 통화료 인하** - 통화료 30% 인하
2. **부분 유료화 활성화**
3. **무료체험 게임 확대**
4. **모바일 게임 마케팅 활동 활발**





2007년 KTF 게임 프로모션

'07 Jan

지팡 설날 이벤트
- 댓글 이벤트
- 게임 다운받기



GPANG Day !
- 매직윙스와 연계한 지팡 캠페인
- 스포츠 마케팅



Online Viral
- 바이럴 마케팅
- 게임 타임즈



제5회 모바일 게임대전
- 쇼킹대전



농구단 연계 프로모션



CP 간담회
- 매월 1회



GPANG Open Event

'07 Dec



Index

이동통신 및 모바일게임

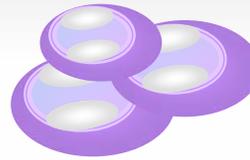
1. 2007 모바일 환경의 변화
2. 모바일게임 시장 현황
3. 모바일게임 CP현황
4. 2007 KTF 모바일 게임 이슈들
 - 2007 KTF 게임 프로모션

2008년 계획 및 전망

1. Platform 다각화 및 고도화
2. Global 시장 진출
3. 현 사업 강화



KTF 모바일게임 포털 - 지팡



1. Platform 다각화 및 고도화

네트워크 게임엔진 - WING 활용



유무선연동 게임 발굴
온라인게임 퍼블리싱
게임 콘텐츠 개발



Vision of GPANG²⁰¹⁵

- PV: 22,860,000/일
- UV: 1,448,000/일
- Market Cap : 5,475억



2. 글로벌 시장 진출

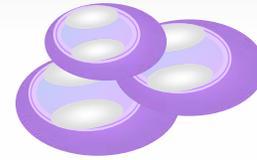
NTT 협력

- 국내 우수 콘텐츠를 일본 NTT에 “한류 Site”로 런칭
(DoCoMo와 이동사 협력관계로 진출하여 콘텐츠의 해외 수출 및 ICET 선도)
- 2008년 4분기 런칭 예정 / 2009년이후 매출 견인 예상
- NTT의 마케팅 지원(메뉴 및 노출) 협의

WOB 확대 (BREW 3.1 이상)

- 고용량 우수게임 (4M 이상) 개발 가능
- ARM9~11 고사양 단말기를 통한 모바일게임 업그레이드 계기
- 2008년 출시 단말 50% 탑재 예정
- 공동 플랫폼 사용 국가 수출 용이





3. 현 사업 강화

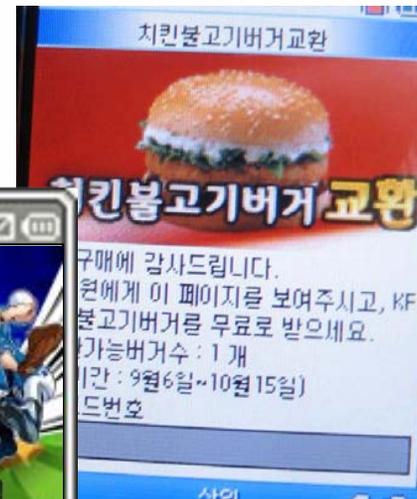
무료게임 출시 - 무료게임 타운

- 일본 유명 SNS인 모바일게임타운 한국형버전
- 무료게임을 기반으로 모집된 가입자대상
 - 부분유료화 매출(아이템판매) 및 광고, 커머스 BM으로 확장
- 2008년 1월 21일 런칭 예정(현재 클로즈베타중)
- 2008년말 기준 년매출 10억, 이용자수 40만명, 가입자당 60PV/day 목표



마케팅 툴 강화

- 포인트를 통한 구매, 상품권, 마일리지 등 결제 수단 다양화
- KOIN 활용하여 쿠폰 및 결합상품 판매 가능
- CP와의 공동 프로모션 추진 - 제6회 모바일 게임대회
- 오프라인 업체 및 우수기업과의 제휴 마케팅 진행
- 새로운 유통 발굴



Thank You!



tani@ktf.com
010-3010-1357
배태한

