

**내가 넷마블 CEO라면
어떤 게임을 추진할 것인가?**

넷마블 CEO

예비 개발 PM 박재홍



CLICK TO START



PPT 리소스는 자체 개발 게임
"Drawing Quest"에서 가져왔습니다.

E. justin705@naver.com
P. 010.8835.2987

사업 배경

2022년 글로벌 IP 시장 규모

약 7조 7500억원으로 예상.

IP사업이 패션, 영화, 드라마, 음악 등
다양한 매체로 확대.

게임 역시 예외가 아니며
많은 게임회사들도 IP 사업을 확대중.

넷마블의 자체 IP를 제작해 게임을 개발하자!
또한 넷마블의 여러 IP를 활용할 수 있는 게임을
제작하고 자체 IP를 홍보하자!

Content

1. 자체 IP 사업의 이점

차후 방향성 및 실제 경험을 통한 기대 효과

2. 제작 게임 소개

제작 게임 소개 및 캐릭터 추가 순서

3. 문제점

IP 획득과 캐릭터 추가

STAGE 1. 자체 IP 사업의 이점

1. 차후 방향성

- 회사만의 IP를 만들고 2차 창작물을 재생산해 새로운 수익구조를 만들자!

시리즈물 제작

- 회사만의 IP로 여러 시리즈 물을 제작.
- 이전 작품 유저들에게 다음 시리즈는 기대감을 주고 자연스러운 홍보가 가능.
- "NC 소프트의 리니지 시리즈"는 구글 플레이 스토어 최고 매출 10위안에 3개 안착.

다양한 플랫폼으로의 변화

- 회사 IP가 인기를 얻는다면 굿즈부터 영화까지 다양한 2차 창작물이 재생산되며 수익원이 됨.
- "포켓몬스터"의 경우 애니메이션, 영화 등으로 다양하게 재생산된 대표 사례.

현재 누적 매출액은 약 100조원.

최근 포켓몬 빵의 경우 월 500만개가 팔림.

2. 실제 경험을 통한 기대효과

- 잘 만들어진 IP는 여러 분야에서 사용이 가능.
- 현재 PPT에서 사용되고 있는 IP들은 "드로잉 퀘스트"라는 게임에서 사용된 리소스
- "Monster B" 게임의 리소스를 활용해 2가지 게임을 제작해 본 경험.
- 개발 중 리소스 제작에 대한 부담감과 개발 비용 감소.
- 개발에만 집중이 가능해져 개발 일정을 단축.



[캡처1. Monster B, Monster B2]

구글 플레이스토어 최고 매출 게임 순위 : <https://play.google.com/store/games>
포켓몬 빵 : <https://www.yna.co.kr/view/AKR20220520130000017>
포켓몬스터 누적 매출 : <https://m.blog.naver.com/harira1982/222166551758>



STAGE 1. 추진 배경 및 성공 가능성

1. 안전성 있는 기존 IP 사업

- 사람들이 좋아하는 새로운 IP를 만드는 것은 어렵고 회사 입장에서 리스크를 가짐.
- 기존에 성공한 IP는 새로운 창작물에서 성공할 가능성이 높음.
- 캐릭터의 디자인, 성격 등이 정해져 있는 경우가 많아 초기 시나리오 설계에 대한 부담이 적음.
- 초기 시나리오 및 디자인적인 요소에 개발 비용이 절감되어 회사의 부담을 줄일 수 있음.

2. 성공 가능성이 높은 이유

- 기존 IP를 사용하는 것으로 자연스러운 홍보 효과와 유저들의 관심을 집중시킴.
- 기존 IP에서 오는 매니아 층이 존재해 초기 유저 유입에 이점을 가져옴.
- 최근 과금 유저의 수는 줄고 있지만 한 명당 과금의 양이 증가하고 있음. (1인당 약 2,3000원)
- 매니아 층을 확보하는 것만으로도 충분한 수익 창출이 가능.



STAGE 2. 제작 게임 소개

1. 제작 게임

- 슈퍼 스매시 브라더스 KOREA ver.



- 여러 게임의 캐릭터들이 한 곳에 모여 격투하는 슈퍼 스매시 브라더스의 한국 게임 버전을 제작.

- 현재 슈퍼 스매시 브라더스의 판매량은 약 2,882만장으로 닌텐도 스위치 최고 판매량 3위.

2. 캐릭터 추가 순서

1) 인지도가 높은 작품의 캐릭터를 우선적으로 투입.
현재 서비스 중인 세븐나이트와 쿵야 등의 캐릭터들 추가.
- 현재 서비스 중인 캐릭터에 관심을 가지게되며 홍보 효과로 새로운 유저 유입.

2) 과거에 서비스 했던 게임들을 캐릭터를 투입. 그랜드 체이스와 스톤에이지 등의 게임의 캐릭터를 추가.
- 과거 서비스 했던 캐릭터들은 유저들의 향수를 불러와 초기 유저 유입이 가능.

3) 이후 신작 캐릭터들을 투입.
- 넷마블의 신작 IP를 활용하는 공간으로 활용.

닌텐도 판매 순위 : <https://www.nintendo.co.jp/ir/en/finance/software/index.html>



LAST STAGE. 문제점

1. IP 획득 문제

과거 게임의 IP

- '그랜드 체이스' 등과 같은 넷마블에서 유행되었지만 **현재 다른 회사에서 서비스 중.**

외부 게임의 IP

- '제2의 나라'와 '나 혼자 레벨업' 같은 게임은 **넷마블의 자체 IP가 아니기 때문에 IP 사용에 대한 로열티 발생.**

주의 사항

- 외부 게임의 IP보다는 **과거 게임의 IP를 활용.**
- 현재 서비스 중인 IP가 한국 게임이 아닌 경우도 있기 때문에 과거 유행했던 게임의 IP를 우선적으로 투입.
- 외부의 IP가 게임의 정체성에 혼란을 줄 수 있다는 점을 충분히 인지후 투입을 검토하는 것이 필요.

2. 캐릭터의 수

한계점

- **넷마블의 게임 IP만으로는 캐릭터 수가 부족.**
- 넷마블의 IP 게임만으로는 유저들의 관심을 끄는 것은 한계가 있음.

해결 방안

- 슈퍼 스매시 브라더스의 가장 큰 장점은 **다양한 캐릭터와 세계관이 합쳐져 있는 것.**
- 스토리 모드를 만들어 **게임만의 오리지널 캐릭터 제작.**
- 넷마블의 새로운 IP 생성과 게임 캐릭터 및 콘텐츠 증가로 **게임의 수명 증가.**
- 다른 게임 회사의 캐릭터와 **콜라보를 통해 새로운 캐릭터 추가.**

