

하이퍼 캐주얼 vs 하이브리드 캐주얼 전환 자료 정리본 게임 기획자 관점 배포용

Executive summary

본 문서는 사용자가 제공한 원본 파일(“하이퍼 캐주얼 vs 하이브리드 캐주얼 전환 웹 아티클 제작용 완성형 프롬프트”)을 **게임 기획자(제품/시스템/라이브옵스/수익화/지표)** 관점에서 이해하기 쉽게 재구성한 배포용 정리본입니다. 원본은 “기사형 랜딩 페이지(웹 아티클)” 제작을 위한 **프롬프트+구현 가이드(HTML/CSS/JS 샘플 포함)** 성격이 강하며, 특정 게임의 상세 GDD가 아닙니다. 따라서 게임 전투/레벨/스토리 등 일부 항목은 원본 기준으로 **‘미지정’** 처리했습니다.

원본이 주장하는 시장 신호의 핵심은 세 가지입니다: (1) 하이퍼 캐주얼의 잔존율이 구조적으로 낮고(예: 특정 벤치마크에서 D1이 25% 미만, D7이 8% 미만), (2) 하이퍼 캐주얼의 설치(다운로드) 점유율이 과거 대비 하락했으며(예: 2021년 1분기 약 50% → 2023년 1분기 30%대), (3) 하이브리드 캐주얼은 IAP(인앱 구매) 성장 및 수익화 장치의 다양화가 관측돼 “전환 전략”으로 부상했다는 것입니다. ¹

또한 개인정보 보호 강화로 인해 **측정/타게팅(광고 효율) 환경이 변했다**는 전제를 둡니다. iOS에서는 사용자가 “추적 거부”를 선택하면 앱이 IDFA에 접근할 수 없고(또는 허용되지 않는 방식의 추적이 금지) ATT 프레임워크를 통한 동의가 요구됩니다. ²

원본 파일 구조와 핵심 요약

원본 파일은 “기사형 랜딩 페이지”를 만들기 위한 **완성형 프롬프트(역할/출력 규격/시각화/샘플 코드/라이선스 체크리스트/참고 출처 태그)**로 구성됩니다. 즉, “하이퍼 → 하이브리드 전환을 설명하는 글”을 일정 품질로 자동 생성하도록 설계된 문서입니다.

원본의 전체 구조를 **배포/검수 관점에서 요약**하면 다음과 같습니다(길이·구성은 원본 텍스트 및 코드 포함 기준).

구분	원본에 존재	요약
문서 길이	예	약 171개 문단, 표 1개, 총 텍스트 약 2.3만 자(공백·코드 포함). HTML 샘플은 약 249줄 규모(기사형 랜딩 최소 구현).
상단 요약	예	Executive summary 문단(2-3문장)·Hero KPI 카드(“실데이터” 표기) 제안.
본문 골격	예	정의→시장 변화→구조 비교→수익화→KPI 비교표→전환 전략→사례→결론의 기사형 흐름.
시각화 요구	예	KPI 카드, 비교 표, 차트(도넛/라인), 다이어그램(mermaid), 타임라인 등 시각 요소까지 포함해 산출하도록 설계.
구현 가이드	예	HTML/CSS/JS 샘플, 차트/다이어그램 라이브러리 권장, 모바일 최적화 가이드 포함.
라이선스·SEO·접근성 체크	예	무료 에셋/아이콘/폰트 라이선스 주의사항, 구조화 데이터(JSON-LD), 접근성/성능 점검 체크리스트 포함.

구분	원본에 존재	요약
참고 출처 체계	예	[S1]~[S18] 태그형 출처 목록과, 별도의 숫자형 링크 목록이 함께 존재(중복·혼재).

원본이 “대표 근거”로 삼는 외부 자료(한국어 우선)를 기능별로 재정리하면 아래와 같습니다. (원본은 각 수치/사례/정의에 출처 태그를 붙이도록 설계되어 있습니다.)

범주	대표 근거(원문/공식 우선)	원본에서의 용도
시장·지표 변화	하이퍼 잔존율 벤치마크(예: D1<25%, D7<8%). ³	“하이퍼 구조적 한계”를 Hero KPI 카드로 제시.
설치 점유율 변화	하이퍼 다운로드 점유율 하락(예: Q1 2021 ~50% → Q1 2023 30%대). ⁴	“하이퍼 축소·하이브리드 부상”의 트리거로 사용.
하이브리드 성장	하이브리드 캐주얼 IAP 성장(2019 6억 달러 → 2022 16.3억 달러, 2023 21억 달러 예상). ⁵	“전환의 경제적 당위” 근거.
대표 사례(성과)	탕탕특공대(Survivor!.io) 2023년 1~11월 IAP 2.4억 달러, 하이브리드 Top100 수익화 장치 채택 비율(번들/스타터/라이브옵스). ⁶	“콘텐츠/상품/라이브옵스 레이어가 핵심”을 사례로 강화.
정책·측정 환경	iOS ATT: 추적 거부 시 IDFA 접근 불가 및 추적 금지(Apple 공식). ²	“UA/측정 난이도 상승” 맥락.
웹 배포 품질 (SEO/접근성)	Article 구조화 데이터, WCAG 2.2, prefers-reduced-motion, Lighthouse. ⁷	배포용 랜딩 품질/검수 체크리스트.

게임 기획자 관점 재구성

이 섹션은 원본을 “게임 기획자가 실제 의사결정(전환/프로토타입/운영/수익화) 문서로 읽을 수 있게” 항목별로 재배치한 것입니다. 원본에 없는 세부는 ‘미지정’으로 표시하며, 필요 시 “편집자 제안(가정)”으로 분리했습니다.

기획 항목별 재정리 표

항목	원본 기준 명시 여부	원본에서 제공하는 내용(핵심)	기획자 관점 적용 포인트(해석/활용)
게임 콘셉트 (장르/핵심 메커닉/타겟)	부분	하이퍼: 단일 코어 루프·짧은 세션·IAA 중심. 하이브리드: 코어는 단순하되 메타/경제/IAP 레이어로 LTV 확장.	“장르 전환”을 코어를 바꾸는 문제로 보지 말고, 코어는 유지하되 메타/경제/라이브옵스/상품을 붙여 LTV 천장을 올리는 문제로 정의. ⁸
핵심 시스템: 전투	미지정	특정 전투 시스템 설계는 없음(문서 목적이 기사/전환 가이드).	전투 유무보다 중요한 것은 “코어 입력 1~2개로 즉시 재미”가 유지되는가. 코어가 전투형이어도/퍼즐형이어도 원리는 동일. ⁹

항목	원본 기준 명시 여부	원본에서 제공하는 내용(핵심)	기획자 관점 적용 포인트(해석/활용)
핵심 시스템: 경제/수익화	강함	IAA↔IAP 혼합(하이브리드 수익화), 번들/스타터팩/라이브오프스 등 수익화 장치 예시 및 KPI 표 제안.	하이브리드의 “경제”는 (1) 실패/압박 지점 설계 → (2) 보상형 광고 선택지 → (3) 의미 있는 업그레이드 → (4) 상품/오퍼 로 연결돼야 함. ¹⁰
핵심 시스템: 레벨 디자인/ 진행	부분	레벨·진행의 구체 설계는 없으나, “메타 루프·업그레이드·이벤트로 장기 잔존 확보” 방향을 제시.	하이브리드는 “레벨 기반(또는 스테이지 기반) 진행”이 흔하며, D90+ 유지엔 난이도 곡선/장애물 추가/정기 이벤트 가 핵심. (사례: Color Block Jam 1000+ 레벨, 격주 업데이트 언급). ¹¹
UX/UI 흐름 (게임 내)	미지 정	게임 UI 플로우 자체는 없음. 대신 웹 아티클 UI(모바일 타이포/카드 레이아웃/차트 배치) 가이드는 존재.	게임 UX는 “코어의 즉시성”과 “메타의 설명 비용”이 충돌하므로, 온보딩을 코어=무설명, 메타=점진적 으로 나누는 원칙이 필요. (원본은 점진적 깊이 추가 전략을 전제). ¹²
콘텐츠 파이 프라인(아트/ 사운드/스토 리)	미지 정	게임 제작 파이프라인은 없음. 다만 웹 아티클용 시각 자산(아이콘/일러스트/폰트/차트) 가이드는 매우 상세.	게임 파이프라인은 별도 정의가 필요. 원본의 강점(웹 배포 파이프라인)을 그대로 활용해, 내부용 전환 브리프/피치덱 제작 공정으로 재사용 가능.
밸런스/수치 설계	부분	“보상형 광고, IAP 참여율, 실패율, 업그레이드 의미” 등 수치 방향은 제시되나 세부 공식/테이블은 없음.	하이브리드는 밸런스가 곧 수익화이므로, (원본 제안처럼) 도전-해결(광고/결제/플레이) 선택이 자연스럽게 발생 하도록 설계해야 함. ¹³
KPI/수익 모 델	강함	KPI 카드(D1/D7, 점유율, IAP 성장), KPI 비교표(리텐션/LTV/CPI/수익 비중/라이브오프스).	“전환 성공” KPI를 (1) 잔존율 상승 만으로 정의하면 오류 가능. 하이브리드는 IAP/보상형 광고 참여율, ARPU, 장기 코호트 LTV, 라이브오프스 반응 이 결합돼야 함. ¹⁴
개발 일정(마 일스톤)·리소 스	미지 정	일정/인력/예산 견적은 없음.	원본을 배포 문서로 쓰려면 “프로토타입→소프트 런치→라이브” 단계 정의가 필요(편집자 제안은 아래에 별도 표기). ¹⁵

하이퍼 vs 하이브리드 루프 비교 다이어그램

flowchart LR

subgraph 하이퍼 캐주얼

A[단일 코어 행동] --> B[즉시 피드백]

B --> C[짧은 세션 반복]

C --> D[광고 노출 중심(IAA)]

D --> A

end

subgraph 하이브리드 캐주얼

E[단일 코어 행동] --> F[즉시 피드백]

F --> G[진행/성장(메타)]

G --> H[경제: 업그레이드·재화·부스터]

```

H --> I[라이브옴스: 이벤트·패스·오퍼]
I --> E
H --> J[수익화 선택지: IAA/ IAP]
J --> H
end

```

이 비교는 원본의 “코어 루프 + 메타 루프 + IAP/IAA 혼합” 설명 구조를 기획자용으로 재도식화한 것입니다.

KPI/수익모델 설계 관점 정리

원본이 제시하는 핵심 KPI는 “하이퍼는 낮은 잔존율과 낮은 LTV를 **초저 CPI + 대규모 볼륨**으로 상쇄해야 하는 구조”이며, 이에 따라 D1/D7 잔존율과 CPI가 생존 지표가 됩니다. 실제로 한 리포트는 하이퍼캐주얼에서 D1이 25% 미만, D7이 8% 미만이라는 벤치마크(외부 벤더 자료 인용)를 제시하며, D7이 한 자릿수로 급락하는 현상을 “구조적”으로 설명합니다. ³

다만 같은 리포트 내부에서도 “유망한 게임의 D1은 40% 수준이 하나의 기준”이라는 식으로 ‘평균’과 ‘유망’ 기준을 동시에 언급하므로, 배포 문서에서는 “평균/상위권/목표치”를 분리해 표기해야 혼동을 줄일 수 있습니다. ¹⁶

하이브리드 전환의 KPI 설계는 “잔존율 상승”만으로 충분하지 않습니다. 원본이 인용하는 한국어 자료는 CPI 상승과 eCPM 하락으로 “규모는 크게, LTV는 낮게” 전략이 어려워지며, 코어는 유지하되 메타/경제를 통해 IAP·보상형 광고 참여를 끌어올리는 접근이 필요하다고 설명합니다. ¹⁷

또한 업계 리포트는 하이퍼캐주얼과 RPG 등에서 하이브리드 수익화 의존도가 증가했다고 요약하며(예: 하이퍼캐주얼의 하이브리드 수익화 지표 변화 언급), “혼합 수익화”가 더 이상 예외가 아니라는 메시지를 줍니다. ¹⁸

대표 사례(원본이 채택한 3대 케이스) 요약

사례	원본에서의 포지션	공개 지표/팩트	기획적으로 읽어야 할 포인트
탕탕특공대 (Survivor!.io) ¹⁹	하이브리드 수익 성장의 대표 예시	2023년 1~11월 IAP 2.4억 달러로 수익 순위 1위를 유지했다는 분석이 제시됨. ²⁰	하이브리드의 “수익 장치”는 단일 IAP가 아니라 번들·스타터팩·라이브옴스 등 다층 구조가 일반화돼 있음을 같이 봐야 함 (Top100의 채택 비율 근거). ²¹
Mob Control ²²	하이퍼→하이브리드 전환 성공 사례	연간 런레이트 2억 달러를 돌파했다는 서술(공식 뉴스/케이스 스토리). ²³	“코어는 단순, 메타는 깊게”를 조직적으로 실행하면 UA/수익화가 함께 커질 수 있다는 내러티브로 사용 가능(단, 런레이트 수치는 자사 발신 이므로 ‘공식 발표 기준’으로 명시 권장). ²⁴
Color Block Jam ²⁵	하이브리드 퍼즐의 장기 리텐션/수익 가능성	1억 달러 bookings 달성, D90 장기 잔존율 10% 언급, 1000+ 레벨 및 격주 이벤트/기능 업데이트 언급. ¹¹	“레벨·난이도 곡선·부스터 설계”가 수익화와 직접 연결 (모든 레벨은 무과금 클리어 가능하나 부스터 선택지 제공)되는 구조를 배포 문서에서 명확히 설명하면 설득력이 높아짐. ¹¹

편집자 제안(가정): 전환 프로젝트용 마일스톤 템플릿

아래는 원본에 없는 항목(일정/리소스)이므로, 배포용 참고를 위해 **가정 기반 템플릿**으로만 제시합니다(원본 사실 아님).

단계(가정)	목표	산출물(예시)	핵심 게이트(예시)
프로토타입	코어 메커닉 검증	코어 플레이 1~2개 입력으로 30초 재미, 최소 튜토리얼	CTR/CPI 1차, D1 기초 코호트
소프트런치	메타·경제 초기 탑재	업그레이드/재화/보상형 광고, 최소 오퍼	D7 코호트, 광고·IAP 참여율
라이브 준비	라이브오프 구조화	이벤트/패스/세그먼트/AB 프레임	LTV 추정, 장기 리텐션 초기 신호
글로벌 확장	UA 스케일	크리에이티브 파이프라인, 채널 테스트	ROAS/회수기간/콘텐츠 소진율

이 템플릿은 “프로토타입→소프트런치→라이브 전환” 같은 단계 구분을 설명하는 공개 사례(퍼블리셔 운영 글)에서 흔히 관측되는 구조를 참고해 만든 틀입니다. ¹⁵

논리 점검과 수정 제안

아래는 원본 문서를 “배포 가능한 공식 문서”로 만들 때 발생할 수 있는 **논리적 오류/모순/누락 가정**을 식별하고, 수정 제안을 우선순위와 함께 정리한 것입니다.

이슈	문제 유형	왜 문제인가	수정 제안	우선 순위
출처 태그 ([S#])와 인용 문맥 불일치	모순/오류	원본은 [S14] 등을 하이퍼/하이브리드 서술에 붙이는데, [S14]의 실제 항목은 WCAG 2.2(웹 접근성)로 연결되어 문맥이 맞지 않을 수 있음.	(1) 출처 태그를 “시장/지표”, “사례”, “정책”, “웹 품질/라이선스”로 그룹화 하고, (2) 태그 번호를 재부여하여 본문 인용과 1:1 매칭 보장, (3) 최종 배포 전 “인용-레퍼런스 자동 검사(체크리스트)” 추가.	높음
숫자형 링크 목록([1]…[22])과 [S#] 목록의 이중화	누락 가정/혼선	배포 시 독자가 “어느 번호 체계를 따라야 하는지” 혼동 가능. 출처 검증 단계에서 오류가 늘어남.	출처 체계를 하나로 통일(권장: [S#] 유지 + 참고문헌 표). 숫자형 목록은 제거하거나 “부록: 웹 구현 라이브러리”로 별도 분리.	높음
“실데이터” KPI 카드의 범위/정의 미기재	누락 가정	D1/D7, 설치 점유율, IAP 성장 수치는 출처마다 모집단/기간/정의가 다를 수 있어 동렬 비교가 오해를 낳을 수 있음. ²⁶	KPI 카드 하단에 “데이터 스코프 주석(연도/플랫폼/지역/정의)”을 고정 템플릿으로 추가. 예: “하이퍼 다운로드 점유율은 Liftoff 리포트 기준(기간/정의)”. ⁴	높음
“하이브리드 캐주얼”과 “하이브리드 수익화”의 용어 혼용 가능성	개념 혼선	AppsFlyer 등은 장르라기보다 “수익화 믹스” 관점도 강하게 다룸. 장르/수익화를 구분하지 않으면 전략이 흐려짐. ²⁷	용어 정의 섹션을 분리: (A) 하이브리드 캐주얼(제품 구조), (B) 하이브리드 수익화(IAA+IAP 믹스). 각 문단에 해당 출처만 배치. ²⁸	중

이슈	문제 유형	왜 문제인가	수정 제안	우선 순위
“오픈소스/무료 사용” 표현의 법적 뉘앙스	과장/리스크	예: unDraw는 무료 사용이 가능하더라도 “재배포/서비스 복제/특정 사용 제한”을 명시하므로, 일반적인 의미의 “오픈소스”로 단정하면 법무 검수에서 걸릴 수 있음. ²⁹	“무료 사용 라이선스(제한 포함)”처럼 표현을 정교화하고, 제한사항(서비스 복제 금지 등)을 체크리스트에 포함. ²⁹	중
외부 CDN·외부 리소스 사용 전제	누락 가정	원본 샘플은 외부 라이브러리/폰트/아이콘을 웹에서 불러오는 흐름을 포함. 조직 정책상 외부 호출이 금지될 수 있음.	(1) “외부 호출 허용/불가” 2가지 배포 모드로 문서를 이원화하고, (2) 불가 모드에서는 “자체 호스팅(파일 동봉) 체크리스트” 제공.	중
스톡 이미지/아이콘의 ‘인물/상표’ 권리(초상권·상표권) 가정 누락	누락 가정	Unsplash/Pexels는 사용 허용 범위가 넓어도 금지항목(예: 무단 판매/재서비스) 및 실무상 권리 이슈(모델 릴리즈 등)가 별도로 발생할 수 있음. ³⁰	“라이선스(저작권) OK”와 “권리(초상/상표) OK”를 분리 체크. 배포 문서에는 “권리 검수는 별도” 고지. ³⁰	중
잔존율 지표의 ‘평균 vs 목표’ 혼재	해석 오류 가능	동일 리포트에서 “평균은 낮다”와 “유망 기준은 높다”가 함께 언급될 때, 독자가 “D1 목표는 25%인가 40%인가”로 혼동 가능. ³¹	KPI 표에 “평균(시장), 목표(사내), 상위권(레퍼런스)” 3줄로 분리해 표준화. ³¹	낮음

배포용 레이아웃 제안

원본은 “웹 아티클(랜딩)” 제작을 목표로 하지만, 배포 채널에 따라 구성 최적점이 달라집니다. 아래는 **PDF/문서형 배포**와 **웹 랜딩형 배포**를 모두 고려한 레이아웃 제안입니다.

권장 문서 레이아웃(섹션 구성)

배포용 완성 문서는 다음 페이지 순서를 권장합니다: (1) Executive summary(1페이지), (2) 시장 신호(지표 카드+주석), (3) 차이점(루프/경제/운영), (4) 전환 체크리스트(팀/시스템/지표), (5) 사례 연구(3개 이상), (6) 부록(용어집·출처·라이선스). 이 흐름은 원본의 기사 구조(정의→비교→전략→사례)를 “의사결정 문서”로 강화한 형태입니다.

배포 품질 체크 흐름 다이어그램

flowchart TD

```

A[원본 자료 확정] --> B[용어·지표 스코프 정의]
B --> C[본문 작성 및 인용 매칭]
C --> D[표·차트·다이어그램 제작]
D --> E[라이선스·저작권·권리 검수]
E --> F[접근성·SEO·성능 검수]
F --> G[최종 배포: PDF/웹]

```

접근성은 WCAG 2.2 같은 표준을 참고해 점검할 수 있고, 모션 민감 사용자를 위해 prefers-reduced-motion 같은 가드를 적용할 수 있습니다. 웹 배포 시 Lighthouse는 성능/접근성/SEO 자동 점검 도구로 활용됩니다. ³²

SEO/구조화 데이터 권장 사항(웹 랜딩 배포 시)

원본 샘플은 기사형 페이지에 JSON-LD를 넣는 방향을 제시합니다. 실제로 Google 문서는 Article 구조화 데이터가 뉴스/블로그/스포츠 기사 페이지 이해에 도움을 줄 수 있다고 안내합니다. ³³

또한 Schema.org의 Article 타입 정의를 기준으로 headline, datePublished, author/publisher 등을 명시하면, 검색엔진 파서가 문서 유형을 더 안정적으로 해석할 수 있습니다. ³⁴

라이선스/저작권 체크리스트(배포용 표)

원본은 차트/다이어그램/아이콘/일러스트/스톡 이미지/폰트의 라이선스를 배포 전 확인하도록 유도합니다. 배포 문서에는 “이 표를 그대로 붙여넣어 법무·브랜드 검수 체크리스트”로 쓰는 구성이 가장 안정적입니다.

자산 유형	권장 리소스	라이선스/핵심 주의
차트	Chart.js ³⁵	MIT 라이선스(고지 유지 필요). ³⁶
다이어그램	Mermaid	MIT 라이선스. ³⁷
아이콘	Material Symbols ³⁸	Apache 2.0. ³⁹
아이콘	Lucide	ISC 라이선스. ⁴⁰
아이콘	Heroicons ⁴¹	MIT 라이선스. ⁴²
아이콘	Phosphor Icons	MIT 라이선스. ⁴³
이모지	OpenMoji ⁴⁴	CC BY-SA 4.0(상업 사용 가능하나 ShareAlike/표기 의무). ⁴⁵
일러스트	unDraw ⁴⁶	무료 사용 가능하나 서비스 복제/재배포 등 제한 조건 존재. ²⁹
스톡 이미지	Unsplash	무료 사용 가능(상업 포함)이나 “판매/재서비스 금지” 등 제한 존재. ⁴⁷
스톡 이미지	Pexels ⁴⁸	무료 사용 가능, 크레딧 필수 아님(정책 확인 필요). ⁴⁹
일러스트	Open Doodles ⁵⁰	CC0(공개 도메인) 표기. ⁵¹
폰트	Pretendard	SIL Open Font License(상업 사용 가능, 단 폰트 단독 판매 금지 등 조건). ⁵²

변경 로그와 원본 대비 차이

이 섹션은 사용자가 요청한 산출물 (2) “변경 로그/수정 제안 목록”과 (3) “원본과의 차이 요약”을 배포 문서 형식으로 합친 것입니다.

원본 섹션과 개정 섹션 매핑 표

원본의 큰 덩어리	개정본에서의 위치/형태	변경 의도
Executive summary + Hero KPI	Executive summary + “지표 스펙트럼” 포함	“실데이터” 표현을 유지하되, 모집단/기간/정의를 명시해 배포 리스크 감소. 26
정의/차이/수익화/전략/사례(기사 본문)	“게임 기획자 관점 재구성” 표 + 루프 다이어그램 + 사례 표	읽는 순서를 “설명”에서 “의사결정”으로 전환 (개념→시스템→지표→사례). 53
시각 요소 제안(차트/mermaid)	“루프 비교 다이어그램” + “배포 품질 체크 흐름”	시각 요소를 “장식”이 아니라 논리 검증 도구 로 사용하도록 재정렬. 54
HTML/CSS/JS 샘플 코드	레이아웃 제안/라이선스 표 중심으로 축약	배포 문서에 코드 전체를 실기보다, 검수용 체크리스트/라이선스 표 를 남겨 재사용성 강화.
라이선스/SEO/접근성 체크	“라이선스/저작권 체크리스트 표” + SEO/접근성 근거 강화	정책·표준 문서를 공식 출처로 재확인 해 배포 적합성 강화. 55
출처 목록([S#] + 숫자 형)	단일 표 체계 권고 + “태그 매칭 오류” 수정 제안	인용/출처 불일치를 핵심 리스크로 보고 최우선 수정 대상으로 격상.

변경 로그(추가/삭제/재구성 요약)

추가(개정본에서 새로 넣은 것): (1) 원본이 프롬프트 문서라는 점을 전면에서 명시해 “GDD로 오해”하지 않도록 범위를 고정, (2) ‘미지정’ 처리 원칙을 적용해 전투/스토리/리소스 산정 등 원본에 없는 항목을 명확히 분리, (3) 출처 태그 불일치·이중 출처 체계 등 배포 리스크를 “논리 점검 표”로 구조화, (4) 라이선스/저작권을 배포용 표로 재정리.

삭제/축약: (1) 원본의 장문 HTML 코드(배포 문서 본문에 불필요한 분량)는 “원본 부록” 성격으로 간주하고 개정본 본문에서는 체크리스트 중심으로 축약, (2) 중복 링크 목록(숫자형/태그형)을 그대로 재현하지 않고 단일화 방향만 제시.

재구성: (1) “기사 작성 순서”를 “기획 의사결정 순서”로 재배치(개념→시스템→지표→사례→검수), (2) 사례는 원본이 선택한 3개를 유지하되(탕탕특공대, Mob Control, Color Block Jam), 각 사례에서 **기획적으로 읽어야 할 포인트**를 별도 열로 분리, (3) 배포 품질(SEO/접근성/성능) 항목을 문서 마지막 ‘검수 프로세스’로 승격해 실제 배포 흐름에 맞춤. 56

1 3 16 19 26 31 <https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/07/Gamesforum-Intelligence-Hypercasual-Gaming-Report.pdf>

<https://investgame.net/wp-content/uploads/2025/07/Gamesforum-Intelligence-Hypercasual-Gaming-Report.pdf>

2 38 <https://support.apple.com/en-us/102420>

<https://support.apple.com/en-us/102420>

4 <https://gamesbeat.com/hypercasual-games-are-shrinking-while-hybrid-casual-is-on-the-rise-liftoff/>

<https://gamesbeat.com/hypercasual-games-are-shrinking-while-hybrid-casual-is-on-the-rise-liftoff/>

5 6 20 21 46 56 <https://sensortower.com/ko/blog/state-of-hybridcausal-mobile-games-2023-report-KR>

<https://sensortower.com/ko/blog/state-of-hybridcausal-mobile-games-2023-report-KR>

7 33 55 <https://developers.google.com/search/docs/appearance/structured-data/article>

<https://developers.google.com/search/docs/appearance/structured-data/article>

8 9 41 53 <https://www.gameanalytics.com/blog/hybrid-casual-higher-retention-better-engagement>
<https://www.gameanalytics.com/blog/hybrid-casual-higher-retention-better-engagement>

10 12 13 14 17 50 <https://supersonic.com/ko/learn/blog/how-the-hybridcasual-evolution-is-driving-higher-lifetime-value/>
<https://supersonic.com/ko/learn/blog/how-the-hybridcasual-evolution-is-driving-higher-lifetime-value/>

11 22 48 <https://www.pocketgamer.biz/how-rollic-scored-a-100m-hybridcasual-hit-by-ideating-1000-games-a-month/>
<https://www.pocketgamer.biz/how-rollic-scored-a-100m-hybridcasual-hit-by-ideating-1000-games-a-month/>

15 <https://voodoo.io/news/voodoo-s-secret-sauce-from-0-to-250m-hybridcasual-revenue-in-3-years>
<https://voodoo.io/news/voodoo-s-secret-sauce-from-0-to-250m-hybridcasual-revenue-in-3-years>

18 27 <https://www.appsflyer.com/resources/reports/gaming-app-marketing-2024-report/>
<https://www.appsflyer.com/resources/reports/gaming-app-marketing-2024-report/>

23 24 <https://voodoo.io/news/inside-voodoo-s-hit-the-story-of-mob-control-s-200m-rise>
<https://voodoo.io/news/inside-voodoo-s-hit-the-story-of-mob-control-s-200m-rise>

25 29 <https://undraw.co/license>
<https://undraw.co/license>

28 <https://www.adjust.com/blog/5-profit-driving-benefits-of-hybrid-casual-games/>
<https://www.adjust.com/blog/5-profit-driving-benefits-of-hybrid-casual-games/>

30 35 47 <https://unsplash.com/license>
<https://unsplash.com/license>

32 44 <https://www.w3.org/TR/WCAG22/>
<https://www.w3.org/TR/WCAG22/>

34 <https://schema.org/Article>
<https://schema.org/Article>

36 <https://github.com/chartjs/Chart.js/blob/master/LICENSE.md>
<https://github.com/chartjs/Chart.js/blob/master/LICENSE.md>

37 <https://github.com/mermaid-js/mermaid/blob/develop/LICENSE>
<https://github.com/mermaid-js/mermaid/blob/develop/LICENSE>

39 https://developers.google.com/fonts/docs/material_symbols
https://developers.google.com/fonts/docs/material_symbols

40 <https://lucide.dev/license>
<https://lucide.dev/license>

42 <https://github.com/tailwindlabs/heroicons/blob/master/LICENSE>
<https://github.com/tailwindlabs/heroicons/blob/master/LICENSE>

43 <https://github.com/phosphor-icons/web/blob/master/LICENSE>
<https://github.com/phosphor-icons/web/blob/master/LICENSE>

45 <https://openmoji.org/faq/>
<https://openmoji.org/faq/>

49 <https://www.pexels.com/license/>
<https://www.pexels.com/license/>

51 <https://www.opendoodles.com/>

<https://www.opendoodles.com/>

52 https://noonnu.cc/en/font_page/694

https://noonnu.cc/en/font_page/694

54 <https://developer.chrome.com/docs/lighthouse/overview>

<https://developer.chrome.com/docs/lighthouse/overview>