

모바일 게임 강자 '로비오 앵그리버드'

- ❖ 2009년 앱스토어에 공개된 이후 큰 인기를 끌면서 최고 인기 모바일 게임으로 등극
- ❖ 앵그리버드는 아이폰 외에 아이패드, 안드로이드폰, 노키아, PSP, 웹버전으로 공개
- ❖ 앵그리버드는 게임 외에 캐릭터, 영화사업으로 새로운 가능성을 타진하고 있음

캐릭터
브랜드사업



평가표(5점 만점)	
수익성	4
차별성	3
충성도	3
진입장벽	2
리스크	2

- ### 서비스 특징
- **터치 모바일게임** : 앵그리버드는 터치기반 가미가제식 자살 공격게임. 각종 새 캐릭터를 사용해 알을 훔쳐간 돼지를 물리치고 알을 되찾아오는 게임. 단순한 게임이지만 중독성이 강해 인기를 끌고 있음
⇒ 2009년 앱스토어에 등장한 이래 2억건 다운로드
 - **캐릭터+영화** : 앵그리버드의 인기를 바탕으로 캐릭터와 영화사업에 진출을 가속화 하고 있음. 폭스사와 손잡고 영화 '리오'를 제작함. 지상파용 애니메이션 시리즈 제작도 검토중
⇒ 캐릭터 사업으로 제2의 디즈니 성공신화 구현

- ### 시장 상황
- 애플 앱스토어 등장 이후 모바일게임시장이 본격화 되어 대박신화를 일군 다양한 모바일게임업체가 잇따라 나오고 있는 추세
 - 개발자들은 수익이 보장된 모바일 앱스토어 시장에 게임을 등록하고 관련 수입을 창출하고 있음. 다양한 게임 생태계가 구축되면서 모바일게임 이용자가 파르게 늘고 있음
 - 로비오의 앵그리버드는 게임시장의 성공을 바탕으로 영화와 캐릭터 사업으로 영역을 확장하고 있음

주요 게임

- 티니윙스, 프루트닌자, 모노폴리, 제노니아 등

- ### 경쟁 포인트
- **콘텐츠** : 성공이 증명된 콘텐츠와 단말기 플랫폼
 - **재미와 가격** : 게임적 요소와 코믹한 캐릭터, 저렴한 가격 등의 절묘한 조화



- ### 시사점
- 터치기반 모바일게임의 대박신화를 창조해 모바일게임시장이 단기간내 급성장하는 기폭제 역할을 함
 - 인기 게임 캐릭터를 바탕으로 캐릭터와 영화사업에 진출해 제2의 월트디즈니를 목표로 사업을 확대하고 있음
 - 퍼블리싱 업체에 게임을 OEM 공급하면서 쌓은 개발경험이 앵그리버드 성공신화를 가능하게 한 것