

글로벌 소설 던기반 퍼즐게임

게임명 : PICTALK AI(사진을 찍어 게임을 해봐요! 픽톡)



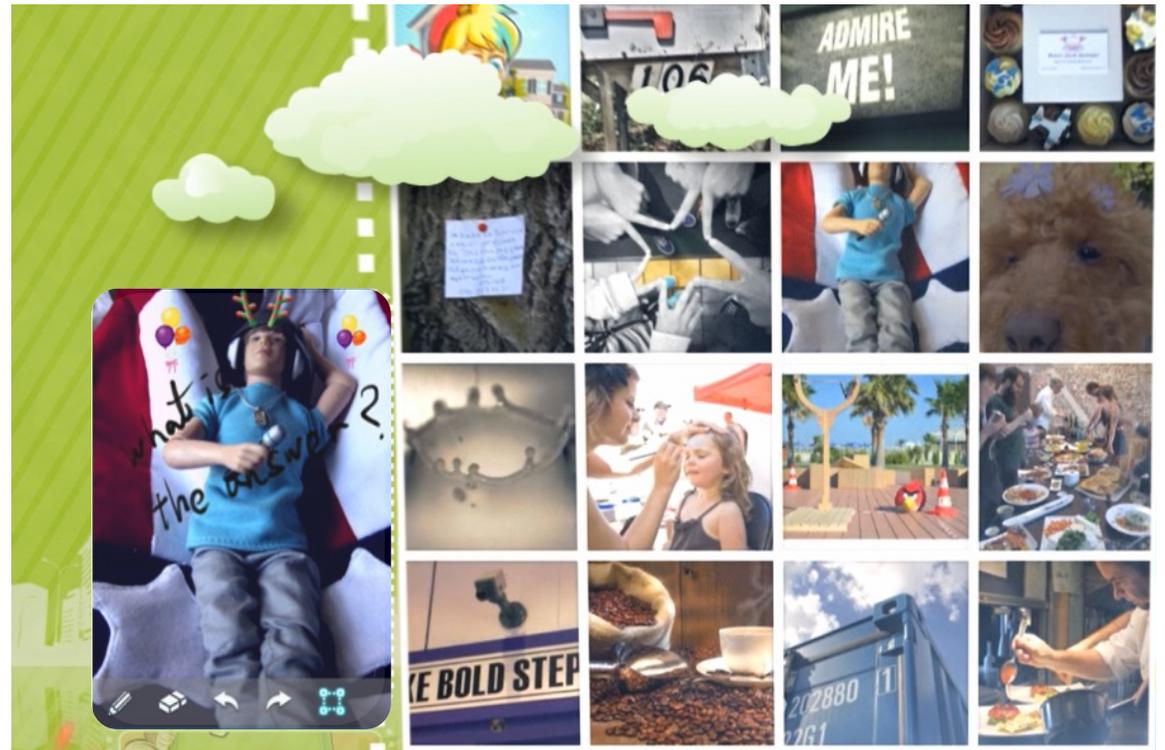
위즈온(Wizon Lab Inc)

PLAY 

2025년 9월 1일



서비스 개요



무엇이든 사진으로 기록하세요.

보고 들은 것, 추억, 여행, 가족, 친구,
당신이 좋아하는 것들을
모두 담아주세요.



사진을 게임으로 즐겨 보세요.

사진을 통해 여러분의 친구들과
일상을 게임으로 공유할 수 있는
재미있는 톤 기반
소셜 네트워크 게임입니다.



스토리를 만들어 보세요.

스토리를 만드는 각자의
사진 키워드를 찾아보세요.
그리고 나만의 이야기를 담은
감성 스토리를 만들어
공유해 보세요.



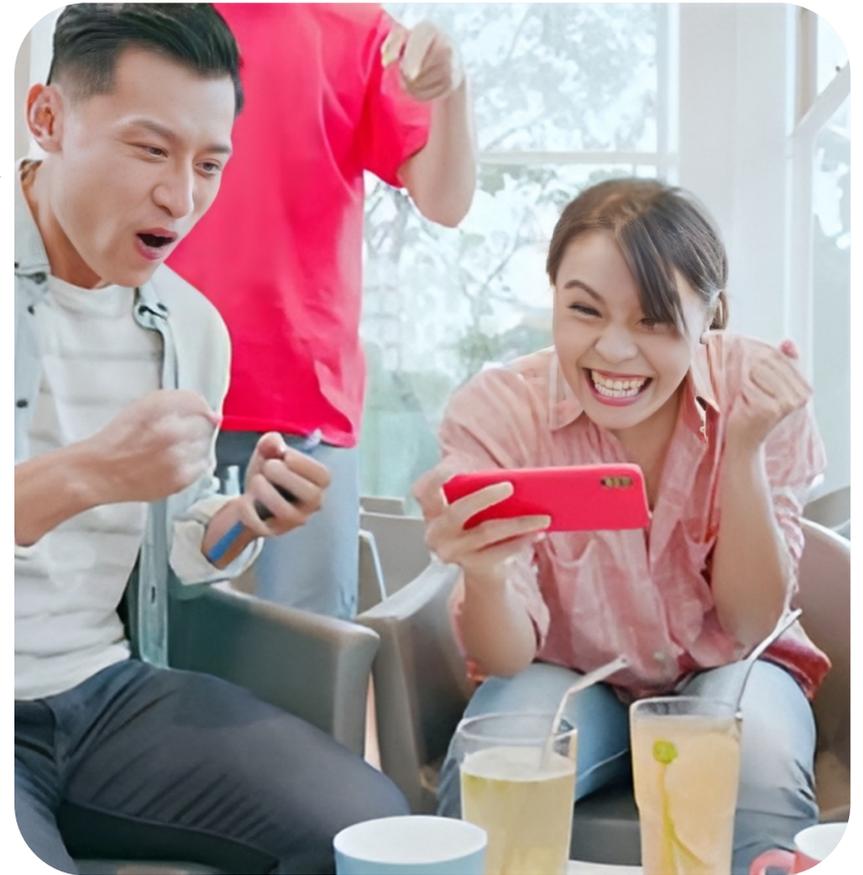
나와 다른 생각!!!

같은 키워드라도 상대와 나의
생각이 다르다는 것을
알아 가는 즐거움.
다양한 생각을 가진 사람들과
마음 맞는 게임을 하는 재미.

PICTALK 게임으로 소셜 게임 혁신하기

PICTALK 게임은 AI가 생성한 키워드와 이미지를 사용하여 **독특한 소셜 게임 경험**을 선사합니다.

팀워크와 창의성을 강조하는 PICTALK 게임은 **매력적인 스토리텔링**을 통해 사진에 대한 열정을 공유하고자 하는 사진 애호가와 게임을 즐기는 이들에게 어필합니다



서비스 개요

① **게임명** _ PICTALK AI(사진을 찍어 게임을 해봐요! 픽톡)

② **게임 특징** _ 턴기반 소셜 플랫폼 + 자신의 일상을 게임으로 공유하는 중독성 높은 게임
+ 커뮤니케이션 요소 강화

③ **소비자층** _ 1) Main_10~20대

2) Sub_30~40대 / 남녀노소 누구나 게임 가능

7

모바일 기반 + Turn Based Social Game

PICTALK



+



서비스 개요

즐거움으로 연결된 새로운 세상! “사진 주제어 기반의 소셜 게임”

“ 새로운 경험, 팬덤과 즐거움의 가치 선사로 강력한 문화 IP로 성장”

차별성



- AI 이미지 생성 기술로 다양한 방식의 키워드와 이미지 생성 시각적인 효과를 높이고, 창의적이고 독특한 게임을 경험
- 친구와 협력을 통한 팀플레이 강조 친구와 함께 즐기는 색다른 게임 플레이 제공
- AI를 활용한 이미지 생성요소는 픽토게임을 다른 게임과 구별하는 핵심적인 특징 중 하나

목표시장

GLOBAL NETWORK

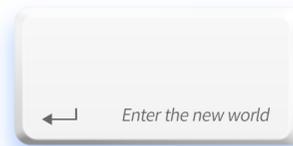


- 픽토의 무대는 세계입니다 목표시장은 사진을 사랑하고, 일상을 게임을 통해 공유하고 싶은 사용자들로 구성
- 사진을 촬영하고 공유하는 것을 즐기는 사람들을 타깃으로 하여, 감성적인 스토리를 만들어 나누는데 관심을 가진 유저에게 제공
- 다양한 연령층의 사용자들에게 매력적인 선택지가 될 게임

사업모델

PLAY

상상하다



- 주요 사업모델은 광고수익, 인앱 구매, 프리미엄 서비스
- 광고 수익은 게임 내 키워드 기반 광고를 통해 발생
- 인앱 구매는 게임 내 아이템(지우개, 바나나), 확장팩(키워드 카테고리, 편지지등) 구매를 통해 발생
- 프리미엄 서비스를 통해 추가 기능 특별혜택 제공을 통해 수익 창출

모바일 환경



- 휴대폰이나 태블릿과 같은 모바일 디바이스에서 쉽게 접근하고, 간편하게 게임 플레이 할 수 있도록, 모바일 환경에 최적화된 네이티브앱
- 턴 기반 플레이는 사용자가 시간과 장소에 구애받지 않고 친구와 함께 즐기는 편리함 제공
- 이는 팬덤과 충성고객을 만들고, 인게이지먼트 활성화에 적합

문제인식 : 시장 선택 및 해결과제의 타당성

서비스에 대한 해결과제



수많은 게임속 하고 싶을때 플레이하는, 자유도 높은 캐주얼 게임 필요

- 이미 전 세계를 강타한 인기있는 턴기반 소셜네트워크 게임!
전 세계 유저가 사랑하는 워드게임을 싱글/ 멀티 뿐 아니라 자동으로 AI 문제 생성하여 게임 전개되기에 자유도 높은 게임 경험 제공
- 턴제 방식의 능동적 참여를 이끌어내고, 플레이어에게 즐겁고 유익한 몰입형 게임 경험을 제공하는 소셜 게임 플랫폼

ChatGPT로 AI 시대 진입, 게임 콘텐츠의 인공지능화 필요

- 개발 인력이 개발 집중& 효율성 필요 → AI가 자동으로 문제를 이미지, 키워드, 정답을 생성하여 문제를 자동으로 출제하여 무한하게 게임을 즐길수 있는 인공지능화 필요
- 게임의 재미와 난이도를 위해 많은 문제 수 필요 → 문제 생성 방법을 인공지능화
- 사용자가 펜으로 스케치하면 AI가 자동으로 이미지를 생성하는 문제 생성 기술 필요
- 인공지능 키워드 & 사진 생성 모델로 콘텐츠 차별화 (Dall-E Open AI Image generator : 인공지능 한류 콘텐츠 생성 모델로 차별화)



문제인식 : 시장 선택 및 해결과제의 타당성

서비스에 대한 해결과제



영어를 사용하는 국가대상 소셜 단어게임 개발 필요

- 북미권에서 워드 게임이 매우 인기있으며, 교육이 아닌 하나의 게임 플레이 카테고리로 자리 잡음
- 전형적인 워드, 크로스워드 퍼즐류 기반의 게임만 난무하여 플레이어의 차별화된 게임 필요. 인공지능 기술이 가미된 캐주얼 복고 게임 유행
- 실시간 멀티플레이어 게임으로 긴장감을 끌어올리며, 커뮤니케이션 요소로 장기적인 전략으로 게임 흥미를 도모

글로벌 시장을 공략 할 수 있는 K-Culture 게임 필요

- 세계 무대에서 빛을 발할 픽득!
글로벌을 공략할 수 있는 영어 키워드로 스토어 분석 결과 워드 게임이 북미에서 인기 장르
- K-Culture의 문화를 담을 수 있는 소셜 게임 플랫폼 필요
- 콘텐츠 차별화를 통해 목표 시장 타겟팅 : 한류 콘텐츠 탑재로 글로벌 서비스



문제인식 : 시장 선택 및 해결과제의 타당성

고객의 니즈에 대한 개선과제

1

다양한 Game Mode

- 싱글 외 멀티, AI 대전모드를 추가하여 사용자의 니즈 충족
- 더욱 즐겁고 재미난 게임 제공

3

다양한 난이도 설정

- 게임의 난이도를 사용자가 직접 설정할 수 있도록 기능추가
- 사용자가 자신에게 적합한 게임을 즐길 수 있도록 개선

5

소셜네트워크 기능 강화

- 사용자들끼리 소통과 협력을 촉진하고 커뮤니티를 형성하는 기능 추가하기 위해 서로 문제 주고받은 게임에 대해 채팅, 댓글 스토리가 모아지는 소셜 웹사이트 제공

2

Customizing

- 사용자가 자신만의 문제를 만들고 공유할 수 있는 기능 추가
- 사용자가 직접 게임을 만들어 즐길 수 있도록 커스터마이징

4

AI 생성 기술 적용

- 게임 내 AI 기술 적용하여 이미지, 키워드, 힌트 등을 자동화하여 사용자가 보다 흥미롭게 게임을 즐길 수 있도록 기술구현 개선
- AI 문제 자동 출제하여 게임 리딩

6

다양한 주제와 문제 / 경험치와 보상시스템

- 사용자의 관심사와 선호도를 반영하여 주제와 문제 추가 / 구글 최신 트렌드 키워드를 추출하여 게임 반영
- 사용자의 취향, 개성, 관심사 선호도를 반영
- 게임을 즐기는 과정의 레벨업과 보상 체계

문제인식 : 시장 선택 및 해결과제의 타당성

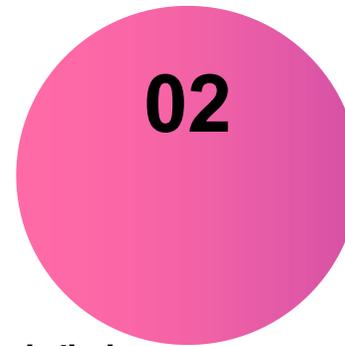
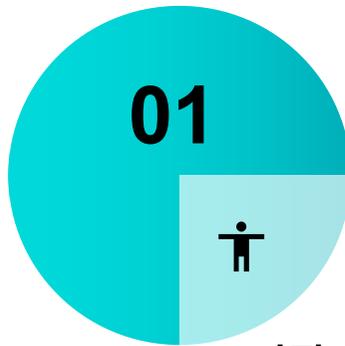
시장·경쟁자 대비 개선과제

AI 기반 힌트 제공

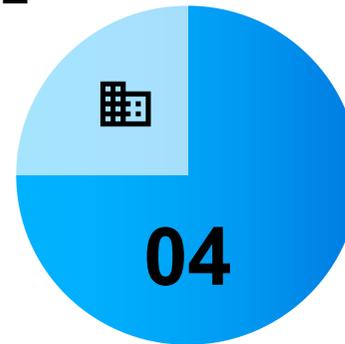
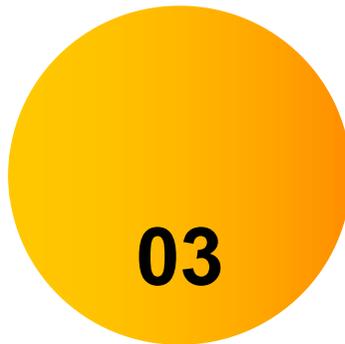
- 현재 픽톡에서 플레이어가 찍은 사진에 대한 힌트 2개의 키워드가 제공됨
- 힌트가 충분하지 않기에, AI 기술 활용하여 더 많은 키워드 제공
- AI가 이미지를 분석, 키워드 추출하여 더 많은 키워드를 제공함으로써 다양한 선택지를 가지도록 함

K-Culture 소통 게임 플랫폼

- 한류 문화를 담은 게임 플랫폼
- 한국 문화와 언어를 배우고 이해하려는 해외 사용자들에게 매력적인 게임 어필
- 오징어게임 / BTS / 기생충의 한류문화 붐
한류 콘텐츠로 소통하기 위한 플랫폼이 필요하고, 한류 콘텐츠 게임으로 전 세계에 알림



시장·경쟁사대비
개선점



AI 기반 그리기 도구

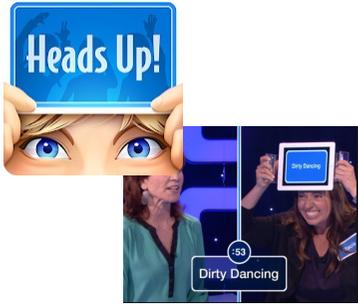
- 픽톡게임은 플레이어가 스스로 사진을 찍어서 힌트를 제공해야 하는 게임임
- 그러나 모든 플레이어가 사진이나 그림을 잘 그릴 수 있는것은 아님
- AI 기반 스케치 그리기 도구를 개발하여 더 정확하고, 예술적/ 창의적인 창작의 경험과 AI이미지를 생성하도록 도움

AI 기반 이미지 생성

- Dall-e 와 같은 AI 기술을 사용하면, 키워드와 관련된 이미지를 생성할 수 있으며, 더
- 현재 게임 이미지 문제 출제 과정은 사람이 직접 분류→ 많은 리소스 투입
- 인적 오류 발생 → 이를 해결하기 위해 AI 기반 이미지 생성기술 도입하여 자동화
- 이 기술을 활용하여 이미지 생성, 게임 진행 속도 빠르게 개선, 인적 오류를 줄임

문제인식 : 타겟 고객 설정 및 수요 분석, 경쟁사 분석의 타당성

경쟁사 분석

| 게임명 | Wordscapes | Words With Friends2 | 헤즈업(Heads Up) | Draw Something |
|---------------|---|--|--|---|
| 게임 화면 |  |  |  |  |
| 게임 전개 방식 | 알파벳을 드래그하여 단어를 맞추는 크로스워드 게임 | 전형적인 크로스 워드 퍼즐게임 | 유명인사, 동물, 액센트 등 다양한 주제를 다루는 워드 퀴즈 게임 | 그림을 그려 상대방에게 전송하여 단어를 맞추는 워드 게임 |
| 특징 | 월 50만 달러 매출 1억 이상 설치 북미 앱스토어 전체 70위권 유지 | 월 40만 달러 매출 일일 유저 5,400만명 북미 앱스토어 전체 100위권 유지 | New York Times, Sensation 게임소개 월 50억, 매출 7천 5백만 달러 기록 현재도 Top 5안의 순위, 꾸준한 인기 | 징가에 2,000억에 인수 월매출 100억 누적 다운로드 3,500만회 일 평균(DAU) 1,500만명 페이스북만 일 사용자 2,240만명 |
| 개선과제 (픽톡에 반영) | 알파벳으로 이루어져 있어서 게임이 지루할 수 있음. ->알파벳이 아닌 사진과 단어 키워드로 게임의 재미를 추구하도록 서비스 개선 | 1:1게임 전개되나 커뮤니케이션 요소 부재 ->게임에서 사용된 사진과 키워드로 웹에서 소통가능한 플랫폼 서비스 개선 | 친구들과 함께 즐기는 파티 게임 형식으로, 화면에 나타난 단어를 상대의 머리 위에 올려 몸짓으로 설명하면 상대가 맞추는 게임. 멀티플레이어 게임이 가능하도록 서비스 개선 | 게임마다 오랜 시간 그림을 그리는 난이도가 있고, 그림을 잘그리지 못하면 흥미를 잃음 ->그림을 못그려도 형태만 그려도 인공지능으로 이미지를 자동으로 만들어서 게임 플레이 |

- 워드 퍼즐의 중독성 높은 게임 요소 (꾸준히 사랑 받는 게임 아이템)
- 워드 게임과 인공지능 기술을 접목한 복고 게임 유행이 강타할 것을 경쟁사를 통한 분석이 타당함

실현가능성 : 서비스 개발 방향의 적절성 및 실현가능성

시장/고객/경쟁사 대비 서비스 개발·개선 방안

소셜네트워크 게임 플랫폼



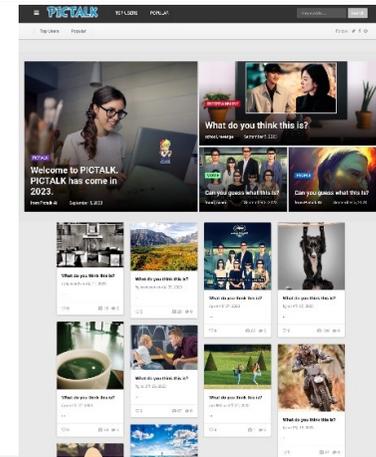
다양한 콘텐츠를 담을 수 있는
턴기반 소셜네트워크
게임 플랫폼 자체 구축

중독성 높은 게임 (사진+단어)



나만의 스토리를 만들어 친구와
일상을 게임으로 공유하고, 인공지능과
함께하는 새로운 형식의 게임

커뮤니케이션 요소 강화 &
서비스



게임 내 유저끼리 공유한 인기사진과
코멘트는 웹사이트로 모아짐
스피드한 콘텐츠 생성틀 + 스토리 기능



- 해외진출을 겨냥한 소셜게임으로, 기존 워드 게임 보다 전략적인 재미요소와 **인공지능이 가미된** 턴기반 게임개발
- 국내 기업에게는 취약한 자체 소셜 플랫폼 구축을 구축하는것은 **글로벌 시장 내 주도적 콘텐츠 게임 공급 능력 확보**
- 차세대 앱 게임 시장 환경 제공 및 해외 퍼블리싱을 통한 경제적, 문화적 파급력을 키우기 위함

실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

서비스 개발 방안의 실현 가능성

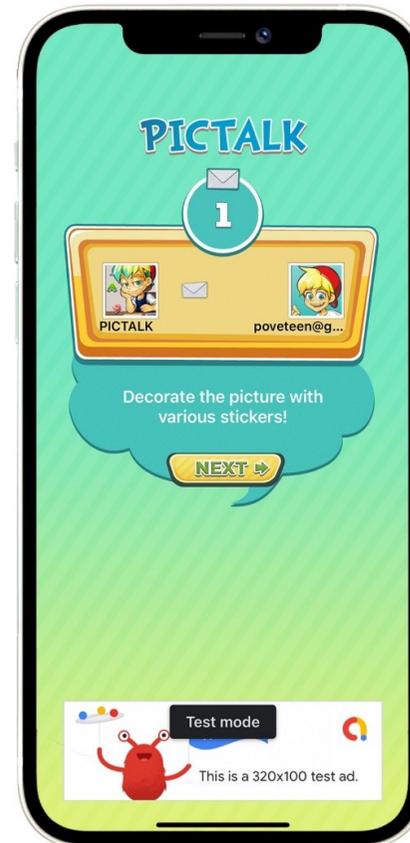
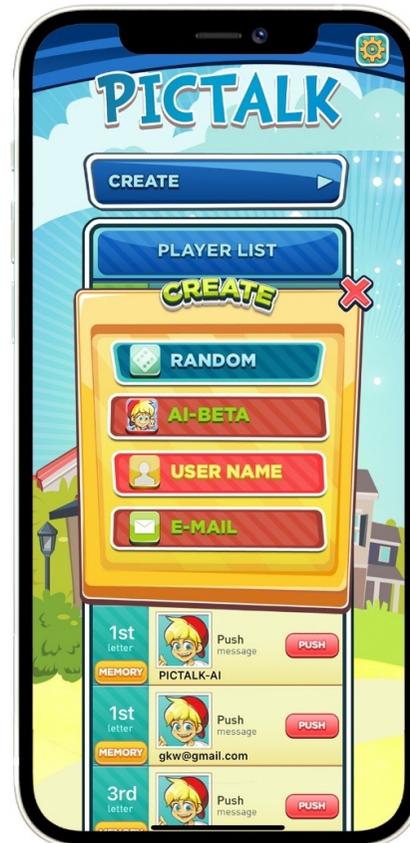
네이티브 아이폰(안드로이드용 개발중)으로 80% 이상 개발중인 상태로, 게임의 사업성 및 실현 가능성이 높은 차세대 사업 아이템임. R&D 역량을 통해 모든 기능 자체 구현 가능 ([모든 게임 기능 선행 연구를 마침](#))

| 서비스 개발 목표 | 서비스 개발 요소 | 서비스 보유기술 수준 | |
|------------------------------------|---------------------------|---|---|
| “PICTALK AI” & Platform | 소셜 게임 플랫폼 개발 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 턴기반 소셜게임 API 기술 개발 <ul style="list-style-type: none"> - 대용량 처리 구글 앱엔진 기반 프레임워크 개발 - 회원 가입 API 개발 - 게임 생성 및 리스트 API 개발 - 게임 초대 API / 게임 푸쉬 API 개발 - 게임 자동매치 개발 - 샵 및 아이템 API 개발 | [모든 기술 자체 구현] <ul style="list-style-type: none"> ■ 대용량 서버 API 개발 기술 보유 (영어 두뇌 트레이닝앱 출시로 음성인식 및 랭킹 시스템, 푸쉬 시스템 구현) ■ 모든 기술 자체적으로 구현 가능 |
| | 유료화 아이템 개발 및 사진 편집 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 사진 편집 및 필터 SDK , 라이브러리 개발 : 사용자의 감성을 자극할 수 있는 사진틀 ■ 다양한 아이템 개발 ■ 샵 및 아이템 API 개발 | [모든 기술 자체 구현] <ul style="list-style-type: none"> ■ 샵 및 아이템 구현 가능 ■ 사진 필터 처리 모든 기능 구현 가능 |
| | 소셜 게임 개발 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 턴기반 SNS Framework를 이용한 게임 제작 | “PICTALK AI” Game |
| | 인공지능 기술 및 게임 콘텐츠 | <ul style="list-style-type: none"> ■ 인공지능 기술을 활용하여 이미지 생성 및 키워드 생성 <ul style="list-style-type: none"> - 인공지능으로 콘텐츠 생성 ■ 사진(Photo)과 사전(Dictionary)을 합친 '포토 사전(Pictionary)' 게임 개발 진행과 10만 DB 구축 | [모든 기술 자체 구현] <ul style="list-style-type: none"> ■ 인공지능 토크인 로봇개발 경험 보유 : AI 모든 기능 자체 구현 가능 : 게임에 사용할 인공지능 이미지 생성 모델 개발 및 인공지능 키워드 생성 모델 개발 |

실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

서비스 구현(자체 개발)

- 전 세계를 강타한 던기반 소셜네트워크 게임! “자신의 스토리와 사진을 공유할 수 있는 게임”
 - 최초 사진, 주제어 기반 던기반 소셜네트워크 방식이 적용된 게임
 - 유저 스스로 자신의 사진 및 주제어를 생성하여 던기반으로 상대방에게 문제를 던질 수 있음
 - 던기반으로 서로 문제를 주고 받으며 경쟁과 협력을 통해 미션을 클리어함



실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

서비스 구현(자체 개발)

- 기존 워드 게임에서 볼 수 없었던 PICTALK만의 특별한 “생성 제시어 기능”
 - ‘나만의 키워드를 생성’하여 ‘자신만의 스토리’를 만들어 추억을 공유하며, 챌린지 할 수 있음
 - 10만 단어 이상의 최신 구글 트렌드 키워드와 인공지능이 생성한 키워드로 유니크한 재미 제공



제시어 선택



생성 제시어 &
10만 단어



게임 문제 출제



게임리스트

실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

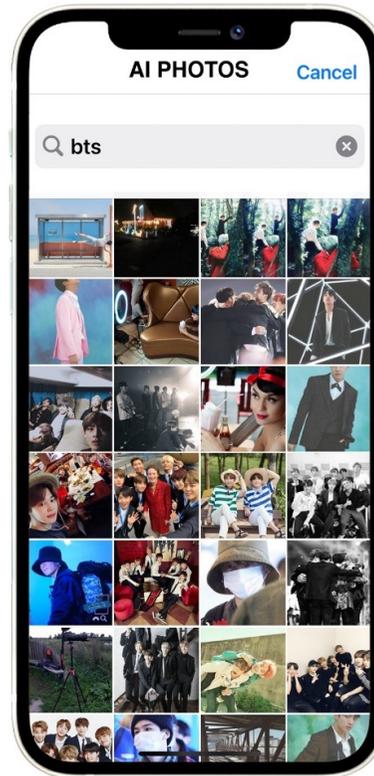
서비스 구현(자체 개발)

■ “AI가 생성한 이미지(이미지 생성 프롬프트)” - R&D중



AI 생성 키워드

AI기술을 사용하여 게임플레이를 향상시키고 창의력을 자극하는 이미지를 생성



더 나은 게임 경험

AI가 생성한 이미지와 기존 소셜 게임과 차별화되는 몰입감을 주고, 재미 있으며 독특한 게임 경험 제공



팀워크 및 커뮤니티

친목과 팀워크를 장려하여 플레이어의 의미 있고 재미있는 방식으로 친구들과 연결하고 참여 할 수 있도록 제공

실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

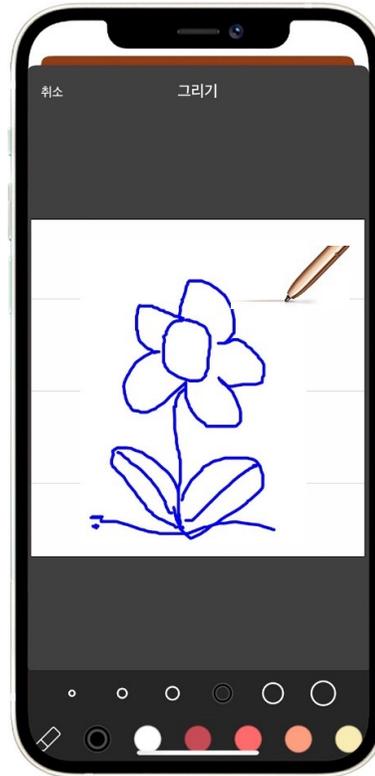
서비스 구현(자체 개발)

- “AI가 생성한 이미지(스케치 도구)” - R&D중



AI 생성 키워드

사용자는 난이도별 키워드를 선택하여 문제 생성



사용자 스케치

사용자가 키워드에 맞게 밑그림으로 스케치함.



AI 이미지 생성

사용자의 스케치 밑그림을 AI가 자동으로 이미지를 생성하면 다양한 상상력을 발휘하여 문제를 풀게 함

실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

서비스 구현(자체 개발)

“AI가 콘텐츠를 생성하도록 챗봇 도구 개발 - R&D중

PICTALK-AI 인공지능 이미지 분석중입니다...



What are two keyword hints and one keyword answer about this image?(이 이미지에 대한 두 개의 키워드 힌트와 하나의 키워드 정답은 무엇인가요?)

이 이미지의 두 가지 키워드 힌트는 "police(경찰)"과 "woman(여성)"입니다. 하나의 키워드 정답은 "Handcuffed(수갑을 찬)"으로, 이미지 속 여성이 안전을 위해 또는 수사의 일환으로 경찰에 의해 수갑을 채우고 있음을 나타내고, 문제 난이도는 중(상-중-하)입니다.

키워드 힌트는 police와 woman이고, 정답은 Handcuffed입니다. 픽톡 게임 콘텐츠 300번 문제로 추가 하시겠습니까?



Can you guess what this is?
handcuffed

keyword: police

keyword: woman

AI 키워드 생성

이미지를 선택하여 AI 키워드 생성

keyword: playing, smiling answer: smartphone

prompt에 대한 이미지를 생성합니다.

입력한 프롬프트로

두 개의 힌트 키워드는 playing와 smiling입니다. 정답은 smartphone을 입력하였습니다.

PICTALK이 이미지 생성중...

인공지능 이미지가 생성되었습니다.



The two hint keywords are "playing" and "smiling." The one keyword answer is "smartphone." The image shows a group of three people sitting around a table at a restaurant, with drinks and a smartphone. One of the women is actively playing with the cell phone, likely using an PICTALK Game App.



What do you think this is?
playing, smiling

AI 이미지 생성

키워드를 선택하여 AI 이미지 생성

픽톡은 AI로 콘텐츠를 생성하는 솔루션입니다. 문제를 출제할 이미지를 넣어주시면, 이미지와 관련된 두 개의 키워드 힌트와 정답을 생성하여 게임 콘텐츠로 업데이트 됩니다.

AI-BETA(BETA-GO)

인공지능 픽톡 베타고와 게임을 진행합니다. 두개의 키워드와 이미지를 선택하세요.

producer, actor https://pictalk.toykon.com/wp-content/uploads/2023/04/TomCruiseinaviatorsFantas_67534870.png

베타고가 문제를 풀고 있습니다.



베타고가 문제를 풀었습니다. 정답은 TomCruise입니다.

이번에는 베타고가 문제를 내겠습니다.

AI 베타고 플레이

Single Mode로 플레이 가능하고, 사용자와 서로 대전하여 문제를 풀어나가는 AI Mode 제공

실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

서비스 구현(자체 개발)

■ 적극적인 커뮤니케이션을 유도하는 소셜네트워크 게임

- 매 라운드마다 서로가 코멘트를 주고 받으며, 적극적인 협력과 경쟁을 요하는 소셜 게임
- 페이스북과 같은 소셜네트워크를 통해 SNS에 문제를 업로드 할 수 있어 적극적 커뮤니케이션 가능



코멘트 입력



코멘트 확인



빅데이터 분석



사진 공유 및 리뷰

실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

서비스 구현(자체 개발)

■ 유료 결제 및 아이템샵

- PICTALK은 바나나, 지우개, 메모 아이템등 게임 내 다양한 유료 아이템이 존재함
- 상대방이 턴으로 보낸 PICTALK은 문제를 받아 아이템을 적극적으로 활용하여 문제를 푸는 방식
- 이러한 다양한 아이템 및 유료 게임 정책을 통해 게임의 재미 증진과 몰입을 유도하였음



Shop 화면



유료 결제 - IAP



지우개 아이템 사용



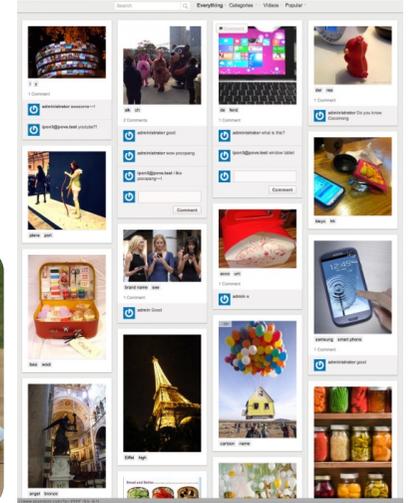
바나나 아이템

실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

서비스 구현(자체 개발)

다양한 스토리가 가능한 게임 방식

- 게임 중독성 + 나만의 스토리 + 재미 요소가 결합된 SNS 기반 소셜 게임
- 유저끼리 공유한 인기사진과 코멘트는 웹사이트로 모아져 사진 공유, 리뷰가 가능
- 자신의 스토리 기반 게임 출제 가능



| | | | | | |
|--|--|--|---|---|--|
| <p>툼 크루즈 Tom Cruise</p> <p>너와의 첫 데이트를 기억하기 위해 멋진 차를 준비했어. 기대해~ 우리의 포브스토리스타여행! 너와 함께라면 환상적인 여행이 될거야!</p> <p>힌트 스포츠카 다이나믹 드라이빙</p>  | <p>트레이시 Tracy</p> <p>들과 함께하는 드라이브! 우리가 질주하며 달려온 곳은 바로 이곳! 넓은 바다를 배경으로 너와 멋진 추억을 만들고 싶어!</p> <p>힌트 바다 수영 & 서핑</p>  | <p>툼 크루즈 Tom Cruise</p> <p>감미로운 피아노 연주! 산해진미가 가득한 곳! 멋지게 파도를 타는 서퍼를 보며 즐기는 이 메뉴가 더욱 환상적이군!</p> <p>힌트 하우스 와인 랩스터 & 크랩</p>  | <p>트레이시 Tracy</p> <p>툼! 영화 속 당신을 만난건 나에게 정말 행운이야! 그러나 오늘 여기서 만난 내가 당신의 영화 속 주인공이고 싶어!</p> <p>힌트 슈렉 피오나 공주</p>  | <p>툼 크루즈 Tom Cruise</p> <p>너에게 의미 있는 선물을 전해주고 싶어~ 이곳에서 난 너에게 잊지 못할 선물을 전해줄거야!</p> <p>힌트 생일 선물 뉴욕뉴욕 호텔</p>  | <p>트레이시 Tracy</p> <p>하루가 24시간이 아까울 정도로 빠르게 흘러가 우리의 마지막 데이트 코스~ 이곳의 밤은 당신의 낮보다 아름답다!</p> <p>힌트 태양의 서커스 벨라지오 분수쇼</p>  |
| 정답 BMW | 정답 말리부 해변 | 정답 씨푸드 뷔페 | 정답 유니버설 스튜디오 | 정답 크리스탈 쇼핑몰 | 정답 라스베가스 |

실현가능성 : 수립 계획의 과제 기간 내 실현 가능성

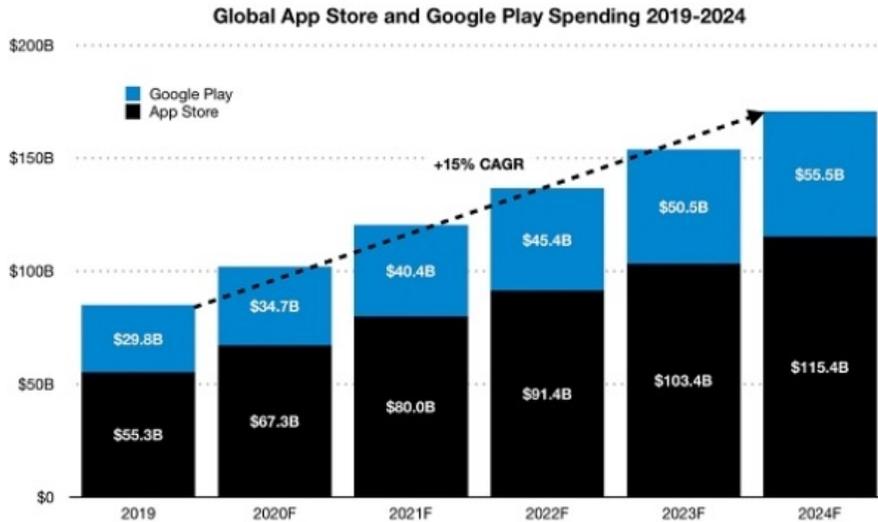
서비스 사업화 추진 일정

| 추진내용 | 추진기간 | 세부내용 |
|----------------|-------------------|--|
| 소셜 플랫폼 개발 | 2024.12 ~ 2025.03 | 턴기반 소셜 플랫폼 기술개발 - 서버 API 개발 - 회원 가입 개발 - 게임 생성 개발 - 게임 리스트 개발 - 게임 초대 개발 - 자동 매치 개발 - 게임 푸시 개발 |
| 픽톡 게임 개발 | 2025.03 ~ 2025.09 | 픽톡 게임 개발 |
| 인공지능 이미지 생성 개발 | 2025.09 ~ 2025.12 | 인공지능 이미지 생성 기술 개발 콘텐츠 생성 기술 개발 (게임, 인공지능, 사진필터) |
| 홈페이지 제작 | 2025.08 ~ 2025.09 | 홍보용 홈페이지 제작 https://pictalkwp.pove.kr |
| 글로벌 진출 | 2025.10 ~ 2025.12 | 글로벌 앱스토어 런칭, 마케팅 진행 |
| 투자 유치 | 2025.12 ~ | VC, AC등 |

성장전략 : 국내외 목표시장 진출 방안의 타당성

목표시장 규모 및 동향

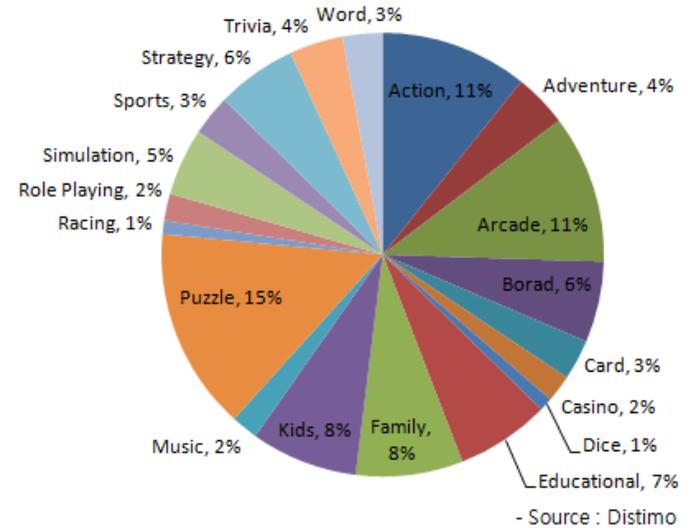
글로벌 앱스토어 모바일앱 시장



- 2024년, 현재보다 2배 성장, 매년 20% 고속 성장중
- **2024년 1710억 달러 (207조) 매출 규모** (50% 게임 매출)

<2019~2024 글로벌 앱시장 전망>

앱스토어 게임 카테고리 비중



- 미국 계정 기준 게임 카테고리 중 퍼즐이 15%로 No.1
- 북미 게이머들 퍼즐의 경우 Word, Casino 게임 선호

목표시장 경쟁사

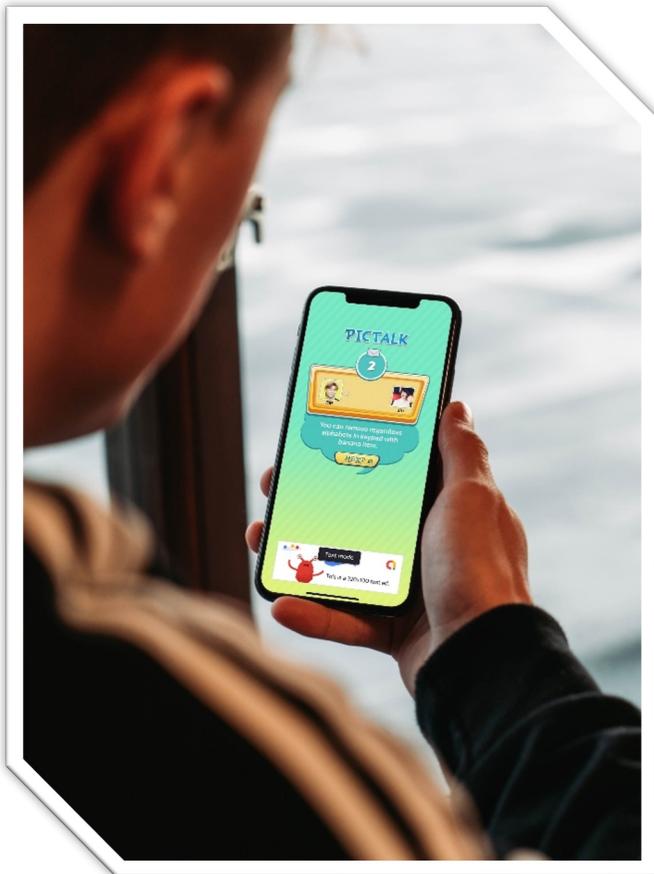
| 경쟁사명 | 제품명 | 판매가격 | 매출액 |
|----------------|--------------------------------|----------------|-------------------------|
| ① PeopleFun | Wordscapes(퍼즐, 워드 게임) | \$0.99~\$24.99 | 매월 50만 달러 |
| ① Zynga Inc. | Words With Friends2(퍼즐, 워드 게임) | \$0.99~\$49.99 | 매월 40만 달러 |
| ② Warner Bros. | Heads Up(퀴즈 워드 게임) | \$0.99~\$1.99 | 월 50억 이상, 매출 7천 5백만 달러 |
| ③ OMGPOP | Draw Something(턴기반 소셜게임) | \$0.99 | 월 매출 100억, 징가 2,000억 인수 |

성장전략 : 국내외 목표시장 진출 방안의 타당성

- 국내외 목표시장 주 소비자층, 주 타겟시장, 진출시기, 시장진출 및 판매 전략(역량)

본 창업자는 'PICTALK을 2025년 9월 개발 완료'하여 **국내 뿐 아니라 해외 글로벌 서비스를 전개**하고자 함

- 제품형태: iOS 런칭 ⇒ 안드로이드 앱 출시



너와 내가 스토리를 만들어 가는 즐거움!

- 사업모델: Social Network GAME 'PICTALK AI'
- 안드로이드 및 iOS 기반 전 세계 게임 서비스
- 수익모델
 - 1) 앱스토어를 통한 B2C 판매 (\$0.99~\$99.99)
 - 2) 게임 유료화 및 아이템, 광고수익
 - 3) 생성 제시어의 광고 플랫폼 도입 및 서비스
 - ex)삼성전자 상품명을 키워드로 등록하여 광고 상품 노출
 - 4) 게임 캐릭터와 던기반 소셜네트워크 플랫폼을 이용한 추가적인 게임 개발

성장전략 : 국내외 목표시장 진출 방안의 타당성

상용화 및 판로 개척

- 타겟: 10~40대 스마트폰 사용자 (Main: 10~20대 유저)
- 서비스 국가: 전 세계 250개국 자동 배포
- 상용화: 해외 퍼블리싱 및 국내 게임 채널링
- 해외 마케팅 전문 기업과의 전략적 제휴 및 게임 전문 퍼블리싱 진행
- [유료 광고 및 마케팅] 미국 10~40대 게임을 좋아하는 유저를 선택하여 광고 마케팅 ⇒ 구글 및 인스타그램 광고
- 게임 동영상 제작 및 홍보 웹사이트



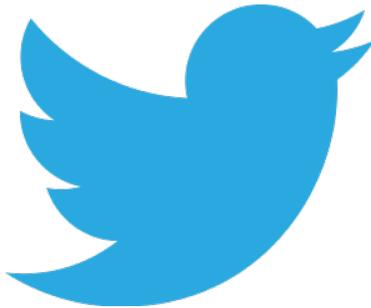
- 국내외 제휴사 연계를 통한 게임 입점 및 광고 선전
- 국내외 포탈 광고 및 홍보 스포츠 광고
- 해외 전시 및 언론보도를 통한 게임 활성화
- 언어 번역을 통한 글로벌 서비스 및 전시 참가
- 안드로이드 및 iOS 게임 동시 런칭을 통한 공격적인 서비스 및 퍼블리싱 전개

성장전략 : 목표시장 진출 방안의 타당성

판매전략

“인스타그램, 트위터, 페이스북과 같은 소셜 미디어 플랫폼을 통해 전 세계 수백만 명의 게임 애호가들의 관심을 끄는 판매 전략”

해시태그 캠페인



- 시가 출제한 문제를 소셜 미디어에 게시하는 해시태그 마케팅 캠페인을 진행하여 사용자들이 자신의 게임 경험을 공유하고 친구들을 초대하여 함께 즐기도록 장려하고, 신규 플레이어를 유치하고 기존 플레이어의 참여 유지

- 시가 출제한 문제를 활용하여 소셜 미디어에 게시하고, 해당 문제를 해결하거나 퀴즈에 참여하는 참가자들에게 픽톡 게임을 소개하는 캠페인 진행. 문제의 난이도를 적절하게 설정하여 누구나 참여 유도하고, 게임 참여를 통해 게임에 대한 흥미와 호기심 자극

인플루언서 협업



- 트위터, 인스타그램 등 유명 인플루언서 및 셀러브리티와 파트너십을 맺어 픽톡을 널리 알리고 브랜드 인지도를 높임. 신규 플레이얼 참여시키고, 신규 팬층 확대

- 소셜 미디어에서 유명 인플루언서들과의 협업을 통해 픽톡 게임 홍보. 유명 인플루언서들의 많은 팔로워 베이스와 영향력을 활용하여 게임에 대한 관심을 높이고, 인플루언서들이 게임을 플레이하는 모습을 공유하여 게임에 대한 사용자 호기심 자극

유료 광고 마케팅



- 픽톡은 특정 게임 인구 통계에 어필하고 새로운 잠재 고객에게 도달하기 위해 개인화된 광고를 사용하여 타겟팅된 TV 광고(KBS 한국어진흥원과 드라마 콘텐츠 계약 진행하여 KBS PPL 광고), Instagram, Facebook 유료 광고 캠페인 진행하여 참여와 판매율을 높임

성장전략 : 국내외 목표시장 진출 방안의 타당성

SWOT 분석

- 본 사업은 신성장 동력 및 미래 성장동력을 위한 게임 사업임
- 인공지능 기술 개발 및 차세대 게임을 위해 기술개발의 필요성이 대두됨
- 턴기반 소셜 게임 프레임워크를 개발하여 **한류 문화 수요증가로 인해 해외 판로개척의 시장점유율을 높이고, 차별성 있는 게임으로 서비스하고자 함**
- 새로운 패러다임 변화에 부응한 플랫폼 **핵심기술 서비스 강화로 해외시장 진출**

| 강점 (S) | 기회(O) |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> √ 아이템 내부 기술 구현 능력 (기술력) √ 중독성 높은 모바일 소셜 게임 & 강력한 한류 콘텐츠 √ 소셜 게임 분야의 탄탄한 기술력과 개발 인력 (20년) √ 해외 퍼블리싱 경험 | <ul style="list-style-type: none"> √ 한류 확대로 한류 해외 게임 시장 급증기대 √ 한류 문화 수요 증가와 한류 콘텐츠 게임 부재 √ 신보 4.0 인공지능 자금 마련 (3억원) √ 인공지능 빅데이터 데이터 수집 및 분석 |
| 약점 (W) | 위험 (W) |
| <ul style="list-style-type: none"> √ 개발 예정 상품에 대한 인지도 √ 신생 기업의 규모 | <ul style="list-style-type: none"> √ 모바일 앱을 통한 게임 증가 추세 √ 무상으로 제공되는 무료 게임 증가 √ 포화상태에 다다른 국내 모바일 게임시장 |

성장전략 : 국내외 목표시장 진출 방안의 타당성

사업화 목표

글로벌 해외 출시로 글로벌 사업을 전개하여 매출을 극대화

현재 전세계를 강타한 북미 워드 퍼즐류 게임의 사업 기회요인과 본사의 전략적인 앱 특성을 감안하면 높은 수준의 매출을 창출할 것으로 기대되어지며, 완성도 있는 턴기반 프레임워크 구축 시 **신규 게임 출시**로 지속적인 수익 창출이 가능할 것으로 예상됨

| 구분 | | 해외 진출 계획(글로벌 마켓) | | |
|--------------|------------------|--------------------------|---------------------------|---------------------------|
| | | 2026년 | 2027년 | 2028년 |
| 매출액 | 픽톡 게임 (유료아이템) | 19억 (80만 카피 * \$1.99) | 23억 (100만 카피 * \$1.99) | 71억 (300만 카피 * \$1.99) |
| | 광고 | 2억(매출의 10%) | 15억 | 30억 |
| | 출시 국가 | 글로벌 | 글로벌 | 글로벌 |
| | 사용자 | 1,000,000명 | 5,000,000명 | 10,000,000명 |
| Total | | 21억원 | 38억원 | 101억원 |
| 비고 | | | 턴기반 게임 신규 게임 출시 | 턴기반 게임 신규 게임 출시 |

기술경쟁력 : 콘텐츠/기술의 독창성 및 경쟁력

시장/경쟁자 대비 콘텐츠, 기술의 독창성 및 경쟁력

01

특화 기술이 집약된 게임 플랫폼

단순히 혼자 푸는 싱글 게임이 아닌 턴제 방식의 적극적인 참여와 능동적인 게임 활동을 유도하는 게임 플랫폼



02

소셜네트워크 게임 & 플랫폼 기술

퀴즈 게임을 제공하는 방법, 콘텐츠를 노출하는 방법, 광고플랫폼등 집약적인 기술 개발



03

인공지능 자동 생성 알고리즘

AI가 생성한 키워드와 이미지로 플레이어 게임 진행



04

멀티 게임 모드 & 다양한 매칭 시스템

다양한 매칭 시스템 제공을 통해 장소와 위치를 뛰어 넘어 전 세계 유저와 게임 플레이 가능



05

해외 글로벌 서비스 / 다양한 게임 라인업

수요가 많은 해외 퍼블리싱이 가능한 사업아이템 자체 소셜 플랫폼을 개발로 다양한 게임 라인업 가능



Thank you

