

BTCC “신규 유저 한정”
BTCC에 가입 및 입금하고 최대 17,500 USDT를 받으세요!
친구 초대 시 더 많은 리베이트 획득 가능
지금 가입

[PDF Database Document] - BTCC Cryptocurrency Exchange

원문:

<https://www.btcc.com/ko-KR/academy/research-analysis/web-3-0-games-market-report-july-2024-mixed-results>

2024년 7월 웹3.0 게임 시장 보고서: 혼합된 결과



7월 [암호화폐](#) 시장은 주목할 만한 변화를 겪으며 다양한 가격 변동을 보였습니다. 비트코인과 솔라나는 회복세를 보였지만, 이더리움은 미국에서 이더리움 현물 ETP가 출시된 후 가격이 하락했습니다. 웹3.0 게임 지표는 엇갈린 모습을 보였습니다: 일일 활성 사용자는 19.4% 증가했고 일일 거래량은 23.1% 증가했습니다. 그러나 시가총액은 6.1% 하락했고 일일 거래량은 0.4% 감소했습니다. 로닌, opBNB, 사쿠루 버스가 DAU 차트에서 1위를 차지했습니다. 일부 성장세가 있었지만, 활성 게임이 전체 시장의 극히 일부에 불과하기 때문에 우려는 지속되고 있습니다. 업계는 지속 가능한 발전과 혁신적인 게임의 돌파구를 간절히 기다리고 있

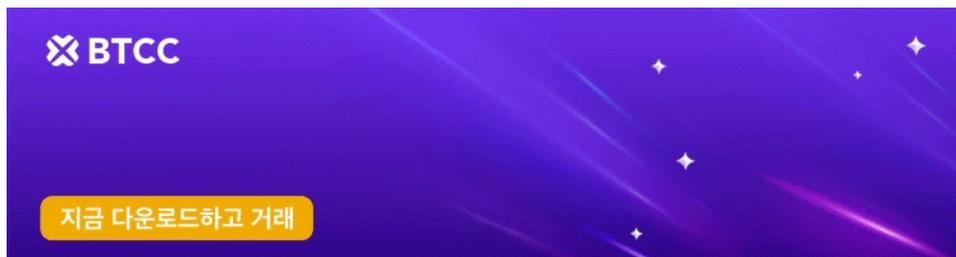
습니다.

- [7월 암호화폐 시장 분석](#)
- [Web3가 게임 시장에 혁신을 일으키고 있나요?](#)
- [웹3.0 게임 체인은 게임의 미래인가요?](#)
- [현재 얼마나 많은 블록체인 게임이 활성화되어 있으며, 그 중 사용자 참여도가 높은 게임은 몇 개나 되나요?](#)
- [Web3 게임: 웹3 게임의 현재와 미래는?](#)

7월 암호화폐 시장 분석

7월 암호화폐 시장은 큰 폭의 변동성을 보였습니다. 63,381달러로 시작한 비트코인은 2.5% 상승한 64,989달러에 마감했습니다. 7월 5일에는 56,608달러로 최저점을 찍었고 27일에는 68,806달러로 정점을 찍었습니다. 반면 이더리움은 3,438달러에 시작하여 3,243달러에 마감하여 5.7% 하락했습니다. 최저점은 7월 7일에 2,939달러, 최고점은 21일에 3,542달러였습니다. 7월은 또한 광범위한 시장에서 변동성이 커졌습니다. 특히 2024년 상반기 시장을 주도했던 대형주 기술주 및 [인공지능 관련주](#)들이 부진한 성과를 보였습니다. 한편, 암호화폐 부문에서는 이더리움 현물 상장지수상품(ETP)이 출시되고 공화당 대선 후보인 트럼프 전 대통령이 비트코인에 대한 강력한 지지를 받는 등 상당한 진전을 이루었습니다.

7월 [비트코인 가격](#)은 7월 13일에 종료된 독일 정부의 매각과 파산한 마운트곡스의 배당금 지급으로 인해 제한적인 영향을 받았지만 회복력을 보였습니다. 솔라나는 한 달 동안 25% 급등하며 강세를 보였습니다. 반대로 이더리움은 미국에서 이더리움 현물 ETP가 출시되면서 가격이 하락했습니다. 그러나 오랫동안 기다려온 ETP의 출시는 시장의 기대에 미치지 못했습니다. 암호화폐 시장은 외부 압력에도 불구하고 비트코인은 안정세를 유지한 반면, 솔라나는 큰 폭으로 상승하고 이더리움은 하락하는 등 가격 변동이 혼조세를 보였습니다. 이러한 시장 변동성은 암호화폐 환경의 역동적이고 예측하기 어려운 특성을 강조합니다.



[안드로이드 버전 다운로드](#)

[iOS 버전 다운로드](#)

[신규 유저 한정 이벤트\(입금 및 거래 시 10,055USDT 보상\) <<<<](#)

Web3가 게임 시장에 혁신을 일으키고 있나요?

7월 블록체인 게임 토큰의 시가총액은 197억 달러에서 185억 달러로 소폭 감소했으며, 이는 암호화폐 시장의 전반적인 하락 추세를 반영한 것입니다. 하지만 이러한 하락세가 사용자 참여를 꺾지는 못했습니다. 실제로 고유 지갑으로 측정된 일일 평균 활성 사용자 수(DAU)는 6월보다 19.4% 증가한 390만 명으로 7월에 급증했습니다. 이러한 상승세는 7월 17일 DAU가 400만 명을 돌파한 후 7월 29일에는 500만 명을 돌파하는 이정표를 세웠습니다. 이러한 괄목할 만한 성장은 업계의 참여 확대와 고무적인 발전을 보여줍니다. 그럼에도 불구하고 7월의 데이터는 엇갈린 모습을 보여주었습니다. DAU의 고무적인 증가에도 불구하고 블록체

인 게임의 일 평균 거래액은 6월 대비 0.4% 소폭 감소하며 지난 10월부터 이어진 하락세를 이어갔습니다. 블록체인 게임의 일일 거래량은 판툼의 제페 줌비 플랫폼에서 발생한 대규모 토큰 전송과 같은 몇 가지 비정상적인 데이터 이상치를 제외하면 6월 대비 23.1% 증가한 1,730만 건을 기록하며 인상적인 증가세를 보였습니다. 이러한 큰 폭의 성장은 시장이 견고하고 역동적이라는 것을 의미하며, 광범위한 시장 변동 속에서도 회복력을 보여주고 있습니다.

웹3.0 게임 체인은 게임의 미래인가요?

7월에는 1,588개의 블록체인 기반 게임이 여러 네트워크에서 활발하게 플레이어와 소통하고 있었습니다. BNB 체인, 폴리곤, [이더리움](#)이 각각 21.7%, 19.0%, 15.1%의 점유율을 차지하며 시장의 선두주자로 떠올랐습니다.

일간 활성 사용자 수(DAU)의 경우, 7월에는 Ronin, opBNB, 사쿠루 버스가 상위권을 차지했으며, Ronin이 평균 110만 명의 DAU를 기록했고, opBNB가 479.6만 명, 사쿠루 버스가 354.5만 명으로 그 뒤를 이었습니다. 월말 기준, 로닌의 DAU 점유율은 32.6%로 급증했고, opBNB는 18.7%, 사쿠루 버스는 3.4%를 기록했습니다. 18.6%에서 32.6%로 크게 성장한 로닌의 DAU는 픽셀 데이터의 회복과 루미테라 및 파이트 리그의 출시에 힘입은 결과입니다. 7월 마지막 주에는 신규 사용자 리텐션 상위 10위 안에 5개 타이틀이 포함되는 등 로닌 플랫폼의 게임도 사용자 리텐션에서 뛰어난 성과를 거두었습니다. 한편, MEET48과 세라프: 인 더 다크니스의 인기 상승에 힘입어 opBNB의 DAU 점유율은 13.1%에서 18.7%로 상승했습니다. 이러한 역동적인 시장 환경은 웹 3.0 게임 체인의 영향력과 잠재력이 커지고 있음을 보여줍니다.

7월 중순에 출시된 다크 판타지 ARPG인 세라프: 인 더 다크니스가 opBNB에서 빠르게 인기를 얻고 있습니다. 한편, 오아시스 레이어 2의 사쿠루 버스는 6월 마지막 10일 동안 눈에 띄는 DAU 급증을 보였으나 7월에는 성장세가 둔화되어 DAU 시장 점유율이 14.1%에서 3.4%로 하락했습니다. 이러한 하락세에도 불구하고 사쿠루는 체인 운영자(AAG)가 거래 비용을 부담하여 사용자와 개발자의 재정 부담을 덜어주는 독특한 위임 모델 덕분에 전체 체인에서 세 번째로 높은 평균 DAU를 유지했습니다. 또한, 베이스의 DAU는 블록랜드 다이내스티의 인기로 힘입어 8.2만 명에서 222.5만 명으로 급증하여 평균 101.6만 명의 DAU를 기록했습니다. 또한, TON도 언급할 가치가 있으며, 생태계 내 여러 텔레그램 게임들이 천만 명 이상의 활성 사용자를 확보하며, 웹 3.0 게임 체인의 영향력이 커지고 있음을 강조하고 있습니다.

웹 3.0 게임 체인은 7월 평균 171.9K DAU를 기록하며 월말까지 4.8%의 시장 점유율을 차지하며 성장세를 이어가고 있습니다. 한편, 왁스, 로닌, 니어 등이 일일 거래량의 선두주자로 떠오르며 다양한 체인이 각기 다른 양상을 보이며 활기차고 활발한 웹 3.0 게임 생태계를 형성하고 있음을 알 수 있습니다.



[안드로이드 버전 다운로드](#)

[iOS 버전 다운로드](#)

[신규 유저 한정 이벤트\(입금 및 거래 시 10,055USDT 보상\) <<<<](#)

현재 얼마나 많은 블록체인 게임이 활성화되어 있으며, 그 중 사용자 참여도가 높은 게임은 몇 개나 되나요?

7월 현재 3,362개의 블록체인 게임이 존재하며, 1,322개의 게임이 활발히 운영되고 있고, 289개의 게임이 1,000명 이상의 월간 활성 온체인 사용자를 유치하고 있습니다. 그렇다면 이러한 게임의 역사를 살펴보면 지속 가능성에 대해 무엇을 알 수 있을까요?

2022년 1월부터 2024년 7월까지 3,515개의 웹3.0 게임을 검토한 결과 몇 가지 우려스러운 트렌드를 발견했습니다. 상당수의 게임이 장기간 비활성화되어 업계의 장기적인 생존 가능성에 대한 의문이 제기되고 있습니다. 혁신적인 콘텐츠 제작이 이러한 추세를 반전시킬 수 있는 열쇠가 될 수 있을까요?

MEET48: 혁신적인 웹3 게임의 사례 연구 MEET48은 인공지능과 웹3 엔터테인먼트의 독특한 조합을 제공하는 몰입형 소셜 메타 유니버스입니다. opBNB에서 DAU 2위 게임인 이 게임은 혁신적인 콘텐츠가 어떻게 사용자 참여를 유도할 수 있는지 보여주는 좋은 예입니다.

성공적인 웹3 게임의 출시는 웹2 게임의 영역에서 시작될 수 있다는 점을 MEET48의 성공에서 배울 수 있습니다.

블록로즈: 오프체인에서 체인 전체 경험으로 확장 블록로즈는 오프체인 중세 전략 게임으로, 베이스 네트워크에서 블록로즈 다이너스티를 확장하면서 확장되었습니다.

이러한 변화가 게임의 인기와 사용자 참여에 어떤 영향을 미쳤나요? 다가오는 토큰 생성 이벤트를 기념하기 위해 어떤 전략을 사용했나요?

팟프린트 애널리틱스의 마케팅 책임자 셸리 W가 그 이유를 설명합니다. 사용자 확보를 위한 핵심 플랫폼으로 부상하는 텔레그램 방대한 사용자 기반을 가진 텔레그램은 블록체인 게임 업계에서 사용자 확보를 위한 핵심 플랫폼으로 부상하고 있습니다.

이러한 트렌드는 블록체인 게임의 새로운 트렌드, 즉 가볍고 빠르게 진행되며 플레이하기 쉬운 블록체인 게임의 증가 추세를 보여줍니다. 이러한 게임들은 소셜 공유가 사용자 참여를 유도하는 역할을 하는 텔레그램을 통해 초기 견인력을 얻습니다.

Web3 게임: 웹3 게임의 현재와 미래는?

7월에 웹3.0 게임 업계는 11개 이벤트에서 3,820만 달러의 자금을 확보했지만, 이는 전월 대비 11.3% 감소한 수치입니다.

주목할 만한 점은 세 개의 펀딩 이벤트가 재정 세부 정보를 공개하지 않았다는 것입니다. 펀딩을 받은 프로젝트 중 전 코인베이스 직원들이 공동 설립한 웹3.0 게임 인프라 벤처인 NPC Labs는 1,800만 달러의 시드 펀딩을 받았습니다. 이 자금은 베이스 플랫폼에서 웹3.0 게임을 제작할 수 있도록 맞춤형 생태계인 B3.fun에 기여할 것입니다. NPC Labs는 더 많은 비암호화 사용자들에게 어필할 수 있는 게임파이 제품을 만드는 것을 목표로 합니다. 이번 펀딩은 유니스왑 랩스가 온체인 게임인 크립토를 인수한 이후 이루어졌습니다. 더 게임 인수를 통해 베이스 게임 생태계의 성장 모멘텀을 강조했습니다. 약간의 자금 변동에도 불구하고 웹 3.0 게임 부문은 계속해서 투자를 유치하고 있으며, 이는 업계의 밝은 미래를 보여줍니다.

플루토 스튜디오, 아케도 게임즈, 픽셀버스가 발표한 성공적인 펀딩 라운드에서 알 수 있듯이, 텔레그램 게임은 빠르게 인기를 얻고 있습니다.

텔레그램의 톰 블록체인과 원활하게 통합된 게임 봇인 카티젠의 퍼블리셔인 플루토 스튜디오가 바이낸스 랩으로부터 투자를 유치했습니다. 7월 24일, 텔레그램의 CEO 파벨 두로프는 Catizen이 2,600만 명 이상의 플레이어를 확보했으며, 인앱 구매를 통해 1,600만 달러의 수익을 창출했다고 공개했습니다. 놀랍게도 이

게임은 수익의 1%를 길고양이 구조 활동을 지원하기 위해 기부하고 있습니다. 이러한 놀라운 성과는 유저들의 웹3.0 게임에 대한 투자 의향을 보여주며, 단순한 에어드랍 사냥꾼을 넘어 더 넓은 플레이어 층을 형성하고 있음을 보여줍니다. 텔레그램 게임의 인기 상승과 더불어, 혁신적인 펀딩 모델과 사회적 대의를 위한 노력은 이 신형 게임 플랫폼의 유망한 미래를 예고하고 있습니다.