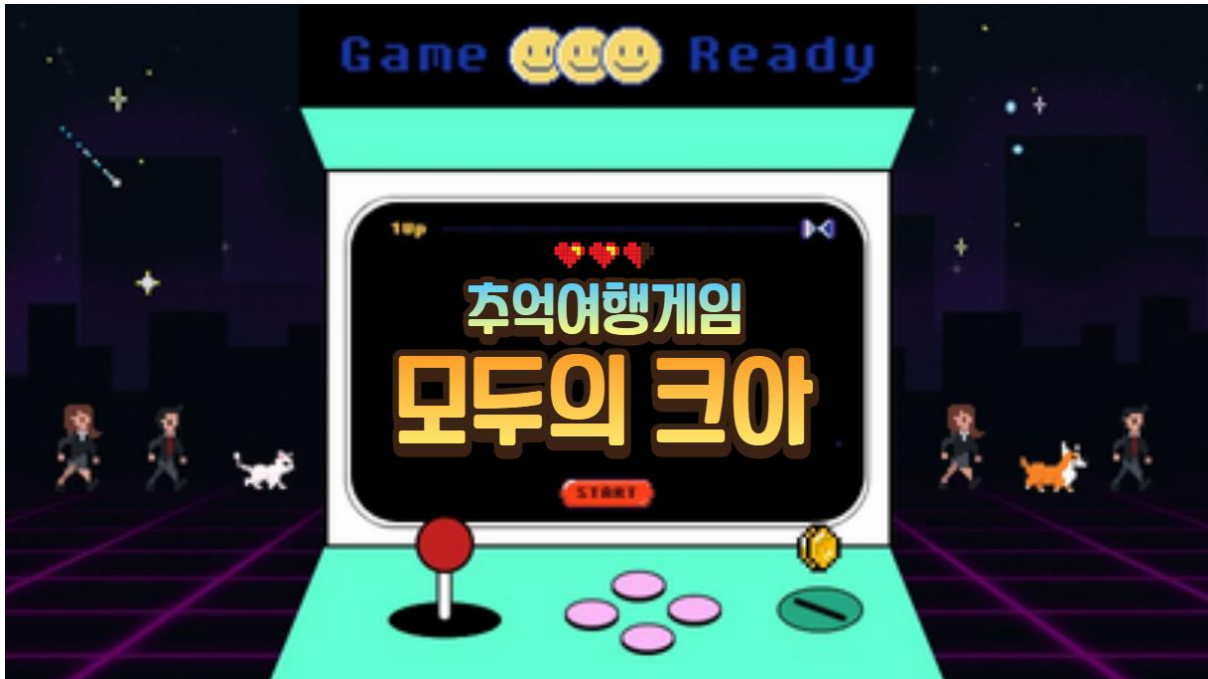
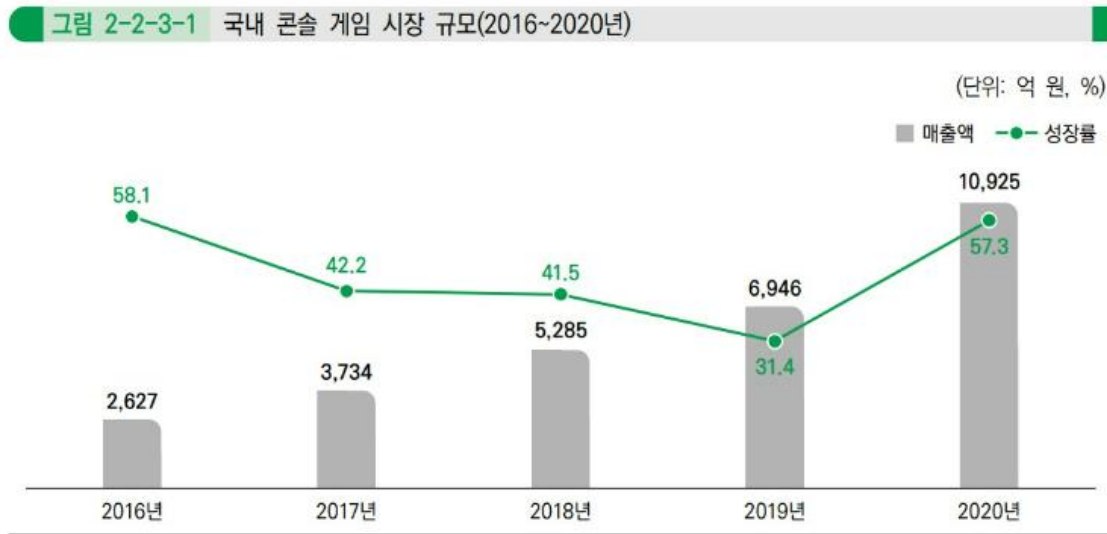


프로젝트 개요

모두의 크아

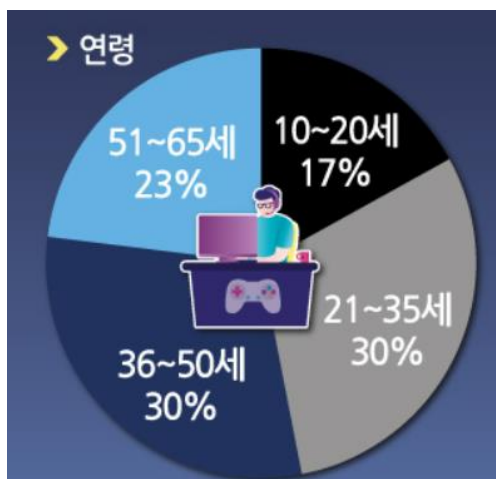


1. 프로젝트 배경



국내 콘솔 게임시장 규모 ©2021 게임백서

PC와 모바일 위주의 국내 게임시장에서 국내 콘솔게임 시장이 50%가 넘는 급격한 성장률을 보였다. 같은 시기 PC게임 성장률이 2%에 그친 것을 고려하면 주목할 만한 변화다.



전 세계 최대 게임 강국으로 평가받는 한국의 게임 이용 실태 조사에서는 한국인 65%는 게임을 직접 즐기고 있으며, 일주일 평균 최소 4시간 이상 게임을 즐기는 것으로 나타났다.

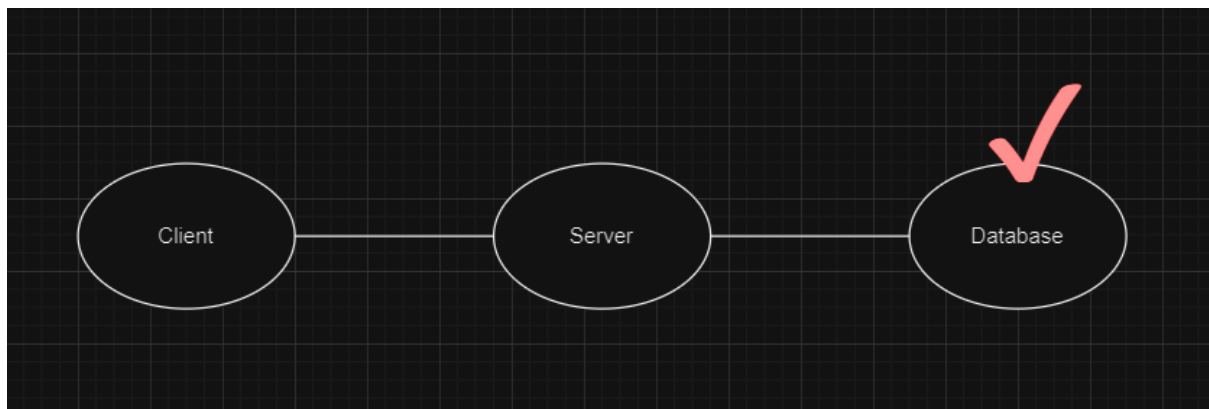
성별·연령별로는 남녀노소를 불문하고 게임을 즐기고 있는 것으로 나타났다. 21~35세와 36~50세가 각각 30%로 전체 게임 이용자의 60%를 차지했다. 임을 상대적으로 적게 즐길 것으로 예상되는 51~65세가 전체 게임 이용자의 23%를 차지해 전체 게임 이용자 중 중장년층 비중이 높다.



동물의 숲은 대표적인 추억의 게임 중 하나다. 닌텐도 스위치가 2020년 3월 발매한 '동물의 숲'이 대중에게 큰 인기를 끈 것이 콘솔게임 성장을 견인했다. 실제로 한국닌텐도의 매출 규모를 보면 지난 2017년 1,250억원 수준에서 지난해 4,000억원으로 4년 사이 2배 이상 증가했다. 이를 통해, 중장년층의 사람들은 추억의 게임을 통해 직장 혹은 다른 관계에서 받는 스트레스를 풀고, 게임에서 나의 작은 세상을 가꾸며 힐링하고, 위로를 받는 것으로 짐작해볼 수 있다.

이러한 사실들을 기반으로, 대표적인 추억의 게임 중 하나인 '크레이지 아케이드' 게임 서비스를 분석해보게 되었다.

2. 프로젝트 소개



게임 서비스는 Client, Server, Database로 이루어진다. DB에서 게임 Server가 하는 일까지는 구현이 불가능하므로, 해당 프로젝트에서는 Client, Server가 처리해야 하는 부분은 제외하고 설계했다.