﻿

게임을 구성하는 요소 그 중에 서도 대중성과 마니아 성에 대해서 알아보았다.

만약 게임을 출시하는데 대중성보다 마니아성에 훨신 더 많은 비중이 차지 되어 있다면 대부분의 사람들은 해당 게임을 플레이하기 꺼려 질것이다.

그래서 개발자들은 대중성과 마니아성을 적절히 잘 융합하기 위해 고군분투한다.

게임은 정말 잘만든 수작이다. 하지만 게임의 이용등급이 청불이라면 원래라면 성인들만 플레이 할 수 있는 게임이라 유입되는 유저의 수가 적어질것이다. 만약 12세 게임을 만들겠다고 하던 개발사에서 등급분류에서 19세를 받게 되면 개발 초기 단계로 다시 돌아가는 초유의 사태가 발생할 것이다. 그래서 초기 개발 전 기획단계에서 게임 개발의 방향성을 정하고 움직인다.

대체로 게임의 스토리를 대중적인 판타지나 또는 현실적인 요소를 넣어 유저가 플레이 하는데 거부감이 들지 않도록 만들 수 있을 것이다.

여기에 만약 고어 한 장르를 추가하게 되면 판타지나 요소를 좋아하던 사람들 중에 서도 고어 장르를 싫어해 게임을 종료하게 만들 수 도 있다. 그래서 매출을 중요시하는 개발의 경우 대중에게 더욱 친숙한 요소를 찾아서 개발하려고 한다.

모바일에서는 퍼즐게임과 RPG 게임이 플레이 타임으로 봤을때

﻿