대중성

- 일반 대중이 친숙하게 느끼고 즐기며 좋아할 수 있는 성질

"대중성 무시한 예술은 객관성 없는 자아도취"

http://www.munhwa.com/news/view.html?no=2006071501030730028002

소수의 요구를 충족시키는 매니아게임

가장 많은 사용자를 모을 수 있는 게임

왜 ?? 대중성을 유지하려고 하는지?

사용자의 유입 폭이 넓다.

대중성을 인정 받은 게임이라면 그만큼 많은 사람들이 플래이 할 수 있는 게임이라는 의미

게임이용 등급과는 별개, 요즘은 18세 이용가 게임도 중학생들이 구입해서 플래이하는 추세

대중성은 수입과 직결되는 문제

매니아 게임을 만들려고 하는지

대중성있는 게임의 문제는 컨텐츠 문제, 유저의 입장에서는 매일 봐 왔던 게임 시스템, 비슷비스한게임들이 마치 돈벌려고 이름만 바꿔서 출시한 것 같은 느낌을 줌

매니아 성향이 짙은 게임 일수록 개발자들이 최선을 다해 개발한다. ( 대중성 있는 게임을 좋아하는 개발자라면 대중성있는 게임을 개발할 때 최선을 다 한다는 말과 동일)

플래이 하는 유저의 성향이 확실해 진다. 성인게임이라면 성인 남성 또는 여성이 플레이할 것이고, 하드코어한 게임 장르의 경우 어려운 게임을 찾아서 플레이하는 스트리머 들이 많이 플레이 할 것이다. 또한 개인 방송을 통해 매니아 게임으로 소개하면서 대중성을 얻는 경우도 있다.

이미 검즌된 길로 가면 안정성을 있지만 그만큼 높은 수입을 창출하기는 힘들다.

개발되지 않은 길로 간다면 어렵고 힘들지만 성공한다면 어마어마한 수입을 창출할 수 있다.

양날의 검

매니아 게임이 대중성을 갖는 경우 : 아이작, 다크소울,

매니아성을 올리려면 pc나 모바일이라나라 콘솔과 테블릿 같은 비주류 플렛폼을 활용하는 게 어떤가? – 그렇게 하면 게임으로 얻을 수 있는 수입이 그도로 낮아짐