**<아이디어 기획>**

* 기획 1. 문 밖에 누구야?

: 문 안에 있는 캐릭터가 문밖의 누군가를 구별하는 게임

* 기획 2. 휴지 좀 줘

: 화장실 안에 있는 캐릭터가 휴지로 장난치는 친구에게 휴지를 빼앗는 게임

* 기획 3. 빨래를 개자

: 빨래를 개는 게임(접는 액션 추가)

* 기획 4. 도를 아십니까

: 전도하는 게임

* 기획 5. 뇌 게임

: 뇌 속의 신경물질이 몸을 조종하는 게임

* 기획 6. 독서실 게임

: 독서실 이용객에게 주의를 주는 게임

**<현재 나온 웹게임과 특징, 분야>**

* 현재 카카오톡 게임별에 있는 스낵게임

<https://namu.wiki/w/%EC%B9%B4%EC%B9%B4%EC%98%A4%ED%86%A1%20%EA%B2%8C%EC%9E%84%EB%B3%84>(너무 많아서 여기서 확인하기)

* 분야(장르)
* 인기 장르

런게임(윈드러너Z, 쿠키런)

퍼즐게임(위베어베어스, 프렌즈팝콘, 애니팡)

육성&경영게임(아이러브판타지, 에브리타운)

전략게임(모두의마블, 프렌즈마블)

* 최고 매출 장르

RPG – 롤 플레잉 게임(세븐나이츠, 더킹오브파이터즈)

MMORPG – 대규모 다중 사용자 온라인 롤 플레잉 게임(열혈강호, 전략게임, 퍼즐게임)

시뮬레이션(앙상블스타즈)

* 특징

: 기록으로 경쟁하는 것 -> 빨리 결과를 낼 수 있는 게임을 만드는 것이 좋지 않을까

단순한 조작만으로 결과를 낼 수 있는 게임

아이템을 통해 플레이 중 만난 한계점을 넘길 수 있음