0920 기획 회의

* 근래에 뜨거운 관심을 받았던 배틀로얄이 계속 성행할 것인가? 오히려 MMORPG로 돌아가는 중은 아닌가?

1. 18년도에는 배틀로얄이 대세였음. 배틀로얄은 플레이시 집중을 필요로 하고 머리를 써야하는 게임임. 그것에 피곤함을 느낀 유저들이 편안하게 즐길 게임을 원해서 메이플스토리같은 롤플레잉 게임에 집중하게 되었다고 생각. (+ 방학기간 버닝이벤트)
2. 사람들은 꾸준히 하고있던 익숙한 게임을 좋아하는데 메이플스토리가 역대급 이벤트를 냈기 때문에 급부상을 한 것. 배틀로얄에 지쳐서는 아니다. 새로운 게임에는 금방 질리는 경향이 있는 것으로 보임.

* 최근 이슈 : 통일

1. 심시티와 비슷한 건설게임으로 아직 개발되지 않은 자원을 캐내고 건물을 세우고 그 과정에서 통일을 하는 두 나라가 협상하는 컨텐츠도 있으면 어떨까?
2. 그냥 내가 김정은이 되어서 외교를 개방하고 개발할 것인가, 하지않고 개발할 것인가에 따라 엔딩이 나눠지도록 하면 어떨까?
3. 1번에서 + 전략을 섞으면 어떨까?

* 멀티로 실시간 거래소를 생각해 보았지만 그러면 문명과 다른 게 없음.

어떤 컨텐츠를 서버로 두어야 할지 정하지 못함.

* 게임시장을 알아보기 위해 PC뿐 아니라 다른 플랫폼도 조사해 봄

한 눈에 보자! 국내부터 해외까지, 주요 게임 행사 정리

<https://m.post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=15803306&memberNo=31998332&vType=VERTICAL>

부산글로벌게임센터-VR

<https://blog.naver.com/busangamecenter/221322417117>

게임업계 동향 ( 블로그 )

<https://blog.naver.com/mrn5374/221332643950>

게임시장 분석 ( 블로그 )

<https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=11062236&memberNo=38475547>

게임 뉴스 업데이트 ( 블로그 )

<https://blog.naver.com/kartlian>

2018 한국 게임 목표

<https://post.naver.com/viewer/postView.nhn?volumeNo=12886176&memberNo=31998332>

닌텐도의 부상

<https://trendw.kr/2018-01013468.t1m>