



# 2019-2 시장 타당성 조사

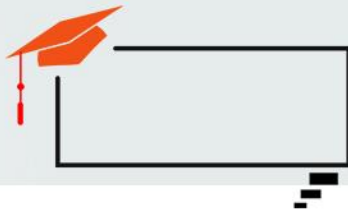


## 대전엑션 장르

김경철 교수님

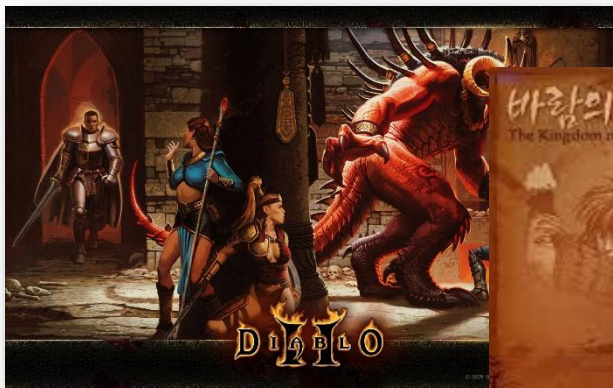


# 현대 게임의 트렌드 변화

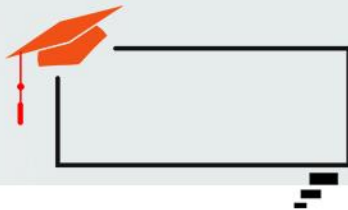


## 과거

2000년대는 디아블로, 바람의 나라, 메이플 스토리 등 RPG 장르의 게임이 강세를 보였으며  
RPG 장르는 플레이 시간이 길다는 특징이 있음



# 현대 게임의 트렌드 변화

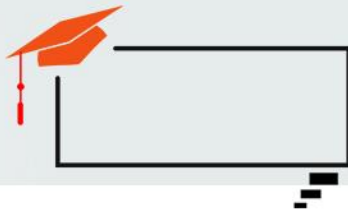


## 현대

그러나 2019년 현재는 AOS, FPS 등  
짧은 플레이타임을 가진 장르가 유행 중이다



# 현대 게임의 트렌드 변화

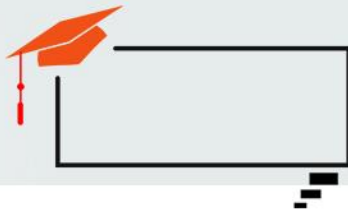


## 리그 오브 레전드

- AOS
- 부동의 1위
- 과거 1판당 1시간 이상의 게임시간을 보였으나 여러 패치를 통해 15-30분 수준으로 단축



# 현대 게임의 트렌드 변화



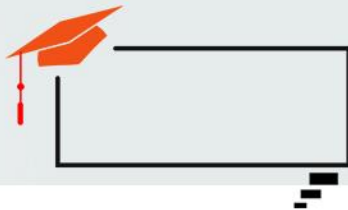
## 배틀 그라운드

- 100명이 서로 경쟁하는 배틀 로얄 FPS
- 판당 짧게는 5분, 길게는 30분정도의 짧은 플레이타임을 보임





# 현대 게임의 트렌드 변화

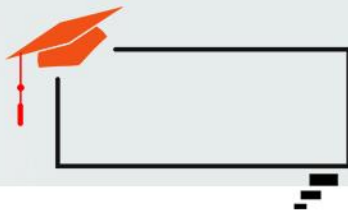


## 오버워치

- 퀘이크류의 하이퍼 FPS
- 거점점령, 수레밀기 등 다양한 모드 지원
- 짧은 플레이타임

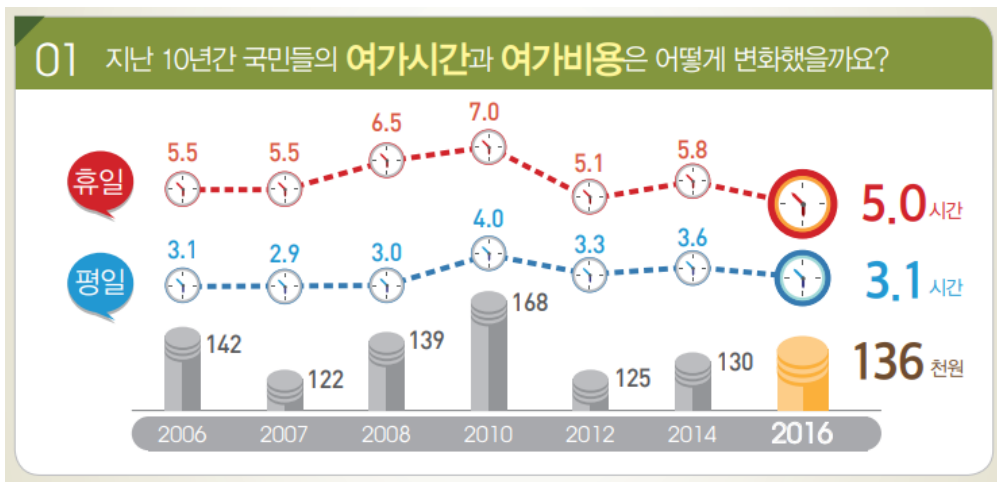


# 현대 게임의 트렌드 변화

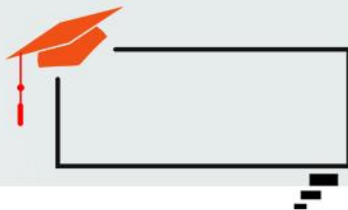


## 왜 유행하는가?

현대에 이르러 개인이 누릴 수 있는 여가시간의 총량이 감소하면서 사람들은 짧은 플레이 타임을 가진 게임들을 선호하기 시작하였다고 판단



# 현대 게임의 트렌드 변화



## 왜 유행하는가?

실제로 PC방 점유율 상위권 게임들은  
모두 15분~30분 내의 짧은 플레이타임을 가짐

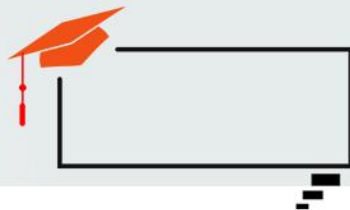
게임순위

2019년 9월 6일

순위	게임정보	점유율
1	 57주 1위 라이엇 게임즈 라이엇 게임즈 리그 오브 레전드	44.34%
2	배틀그라운드	11.27%
3	오버워치	8.38%
4	피파온라인4	7.27%
5	서든어택	3.18%
6	메이플 스토리	2.65%
7	스타크래프트	2.54%
8	월드 오브 워크래프트	1.97%
9	로스트아크	1.8%
10	던전앤파이터	1.59%



# 인기 게임 분석



## 인기 게임들의 공통점

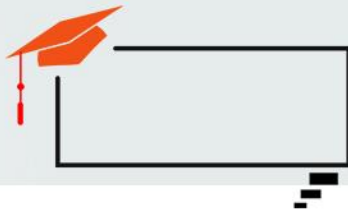
- 짧은 플레이타임
  - 여가시간의 감소로 짧은 시간 빠르게 즐길 수 있는 게임을 선호함
- 타인과의 경쟁
  - 협동보다는 경쟁 위주의 게임이 인기를 끌고 있음

게임순위

2019년 9월 6일

순위	게임정보	점유율
1	 리그 오브 레전드	57주 1위 라이트 게임즈 라이트 게임즈 44.34%
2	배틀그라운드	11.27%
3	오버워치	8.38%
4	피파온라인4	7.27%
5	서든어택	3.18%
6	메이플 스토리	2.65%
7	스타크래프트	2.54%
8	월드 오브 워크래프트	1.97%
9	로스트아크	1.8%
10	던전앤파이터	1.59%

# 개발 방향

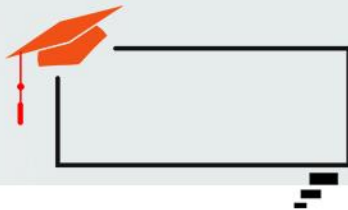


짧은  
플레이타임

경쟁

TPS

# 개발 방향



## 컨셉

- AOS + TPS
- N:N 경쟁 및 거점 점령
- 다양한 특색을 가진 캐릭터들
- 주 타겟은 10~20대
- 타겟층에 맞는 아기자기한 디자인 적용

