



다음 분기 게임 개발 방향성 제시

게임 설계를 위한 데이터 분석

작성자 : AI 13기 A반 안도윤

작성일 : 2022.04.20



CONTENTS

1

DATASET

- 데이터 전처리

2

지역별 분석

- 지역별 전체 게임 판매량
- 지역별 선호 장르/플랫폼

3

연도별 분석

- 연도별 지역/장르별 판매량
- 연도별 인기 장르

4

최근 10년 데이터 분석

- 플랫폼별 판매량 Top30
- 장르별 판매량 Top30

5

장르/플랫폼의 연관성

- 인기 장르의 플랫폼별 판매량
- 장르와 플랫폼의 관계

6

개발 예정 장르/플랫폼분석

- 타겟 지역 설정
- 벤치마킹 회사 설정



결론 도출

1. 결측값 확인 및 제거

	Name	Platform	Year	Genre
32	Rock Band	X360	N/A	Misc
110	Yu-Gi-Oh!	Wii	N/A	Racing
274	Jewel Link	DS	N/A	Puzzle
359	Majesty 2:	X360	N/A	Simulation
431	Famista 64	N64	N/A	Sports
549	Transworld	XB	N/A	Sports
676	Battle vs.	PS3	N/A	Misc
809	Major League	PSP	N/A	Sports
819	Twisted Metal	PS	N/A	Action
953	Tiger Woods	Wii	N/A	Sports
1012	Tribes: Aerial	PS2	N/A	Shooter

2. 단위 변환 (M)

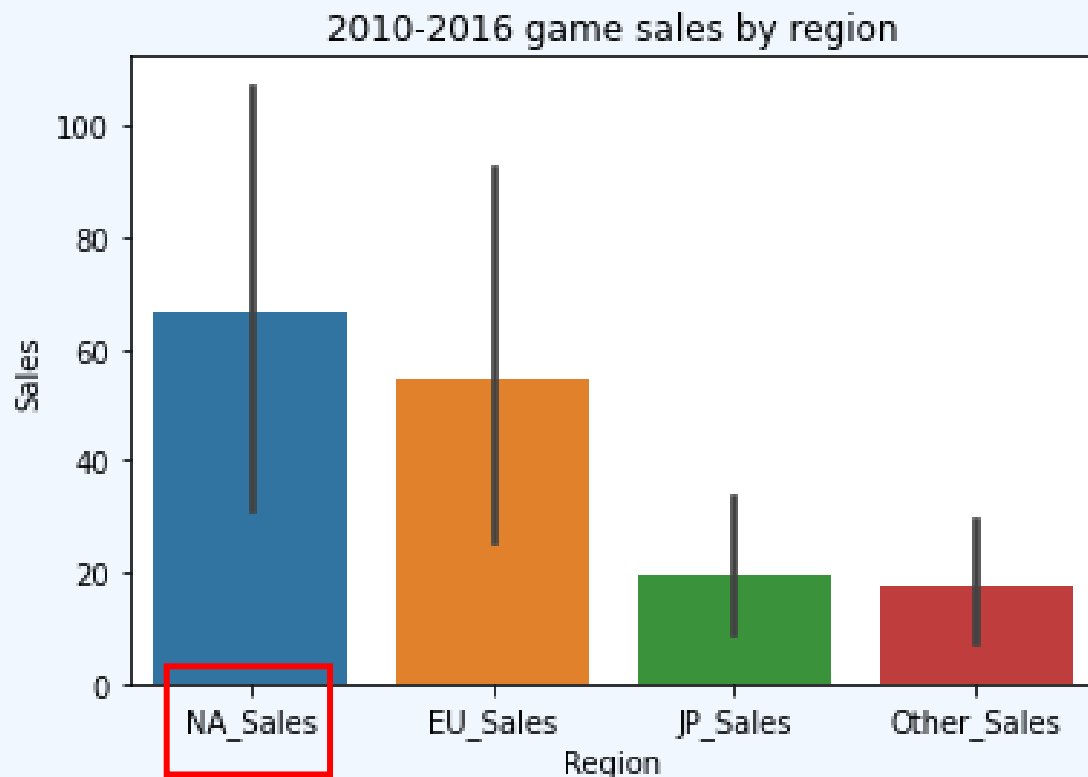
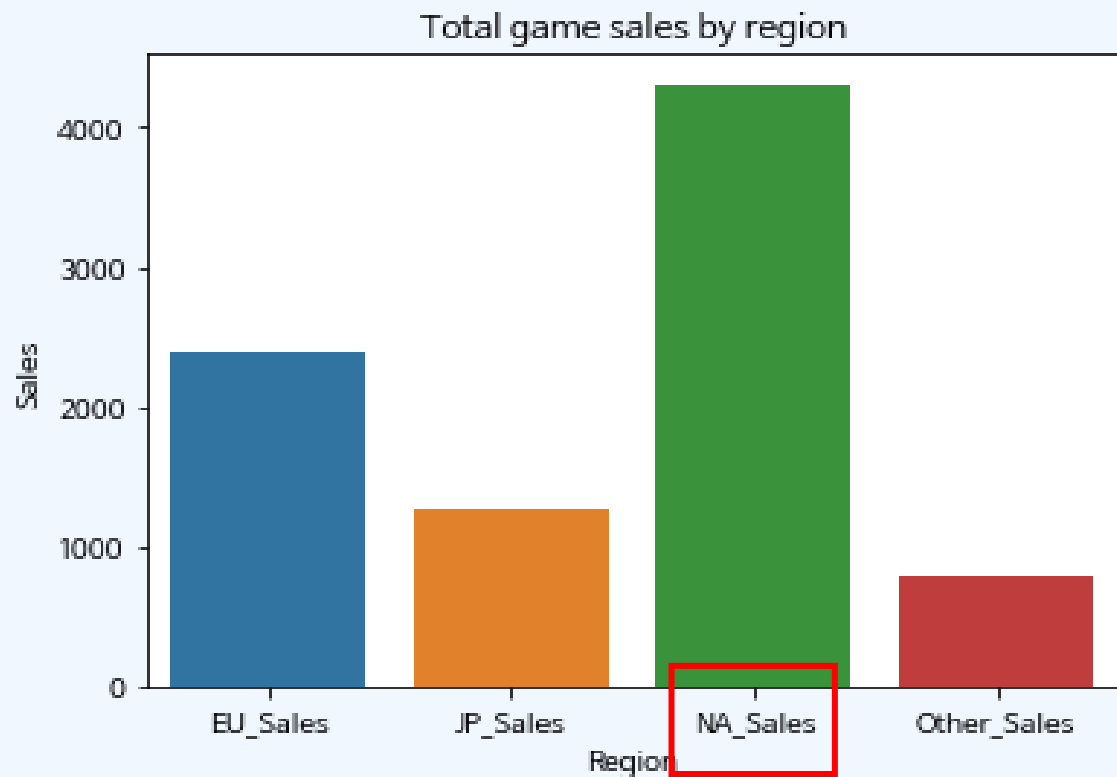
	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales
	0.04	0	0	0
	0.17	0	0	0.01
	0	0	0.02	0
	0.04	0	0	0
	0.12	0.09	0	0.04
	0	0	0.14	0
	0.02	0.01	0	0
	0.07	0	0.11	0.01
	0	0	0.04	0
	0.04	0.03	0	0.01
	480K	0.33M	0K	0.06
	0.14	0.05	0	0

(2017, 2020 데이터 삭제)

3. 연도 변환

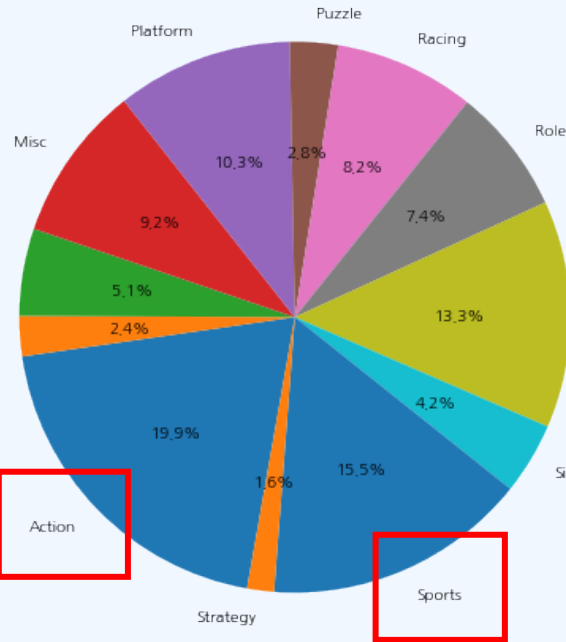
	Name	Platform	Year	Genre
769	NASCAR Top	PS2	3	Racing
1221	Ratchet & Clank	PS2	3	Platform
2250	Splatoon	PS2	1	Racing
2468	Splat Runners	XB	5	Sports
2549	The Simpsons	XB	4	Platform
4747	Dragon Quest	DS	5	Action
4801	Groove Co.	XB	3	Racing
5315	Top Spin	XB	3	Sports
8145	ESPN NFL	XB	2	Sports
8510	SimCity 4	PC	3	Simulation
8682	NCAA Football	PS2	1	Sports
8766	Disney's Animal	GBA	3	Platform
8913	Mega Man	GC	3	Platform
9277	Trade & Build	GB	0	Strategy

- Year <= 20 : +2000
- 20 < Year <= 100 : +1900

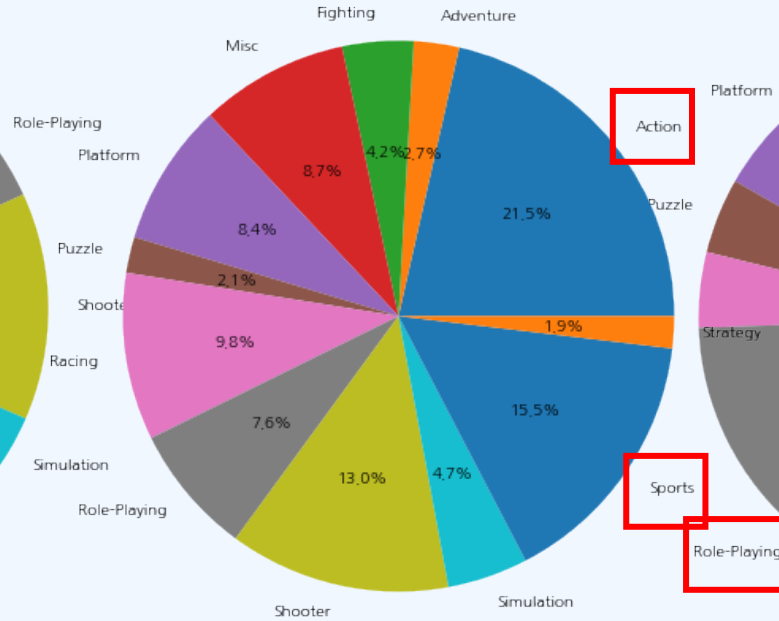


전체 기간 뿐만 아니라 최근 10년 동안에도 미국에서 게임 판매량이 가장 높다

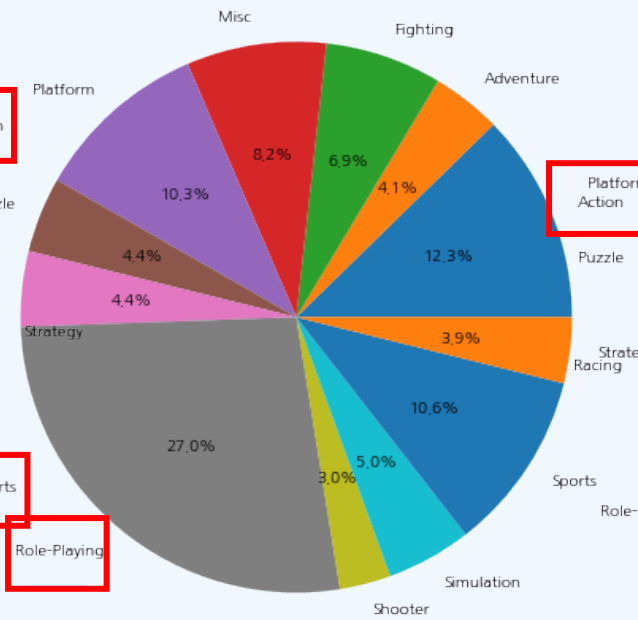
북미 지역의 선호장르



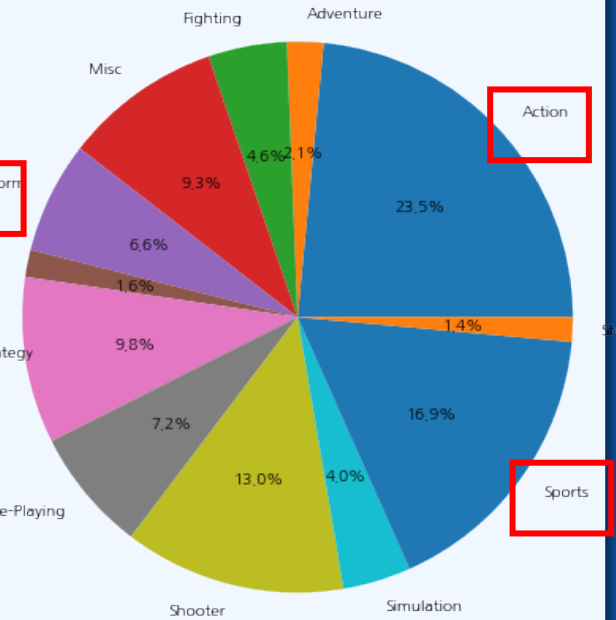
유럽 지역의 선호장르



일본 지역의 선호장르



그 외 지역의 선호장르



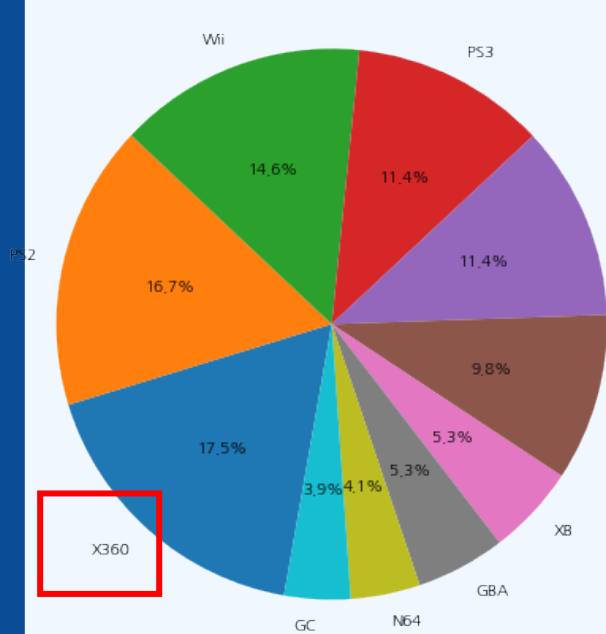
일본을 제외하고 나머지 국가에서의 인기 장르는 Action, Sports 이다.

지역과 선호 장르의 관계는 연관성이 있다.

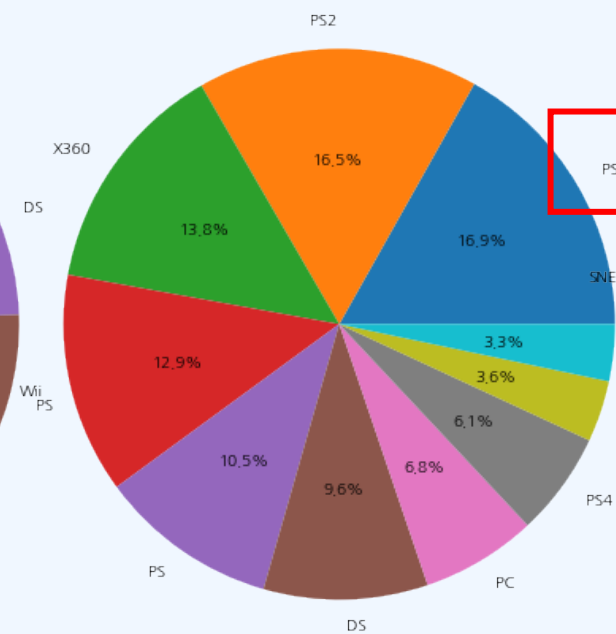
지역별 선호 플랫폼

2. 지역별 분석

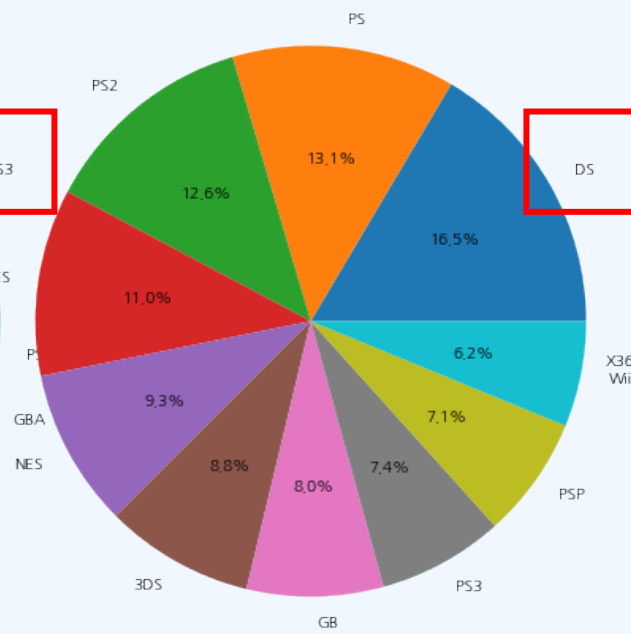
북미 지역의 선호 플랫폼



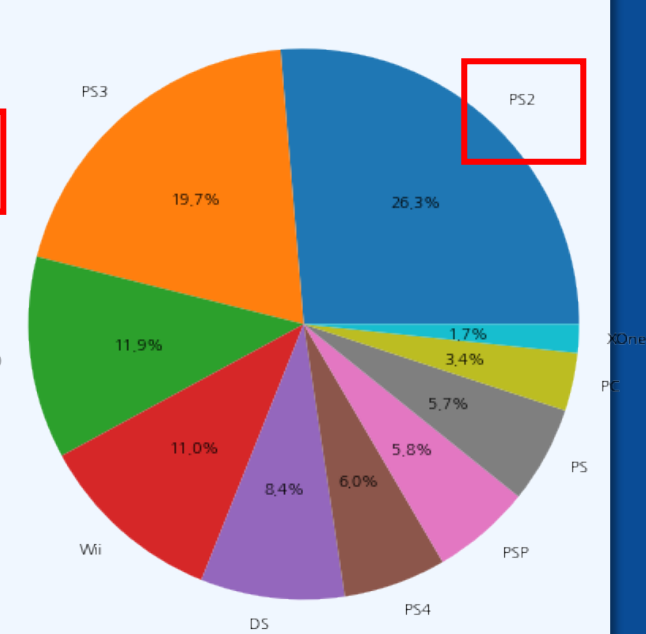
유럽 지역의 선호 플랫폼



일본 지역의 선호 플랫폼



그 외 지역의 선호 플랫폼

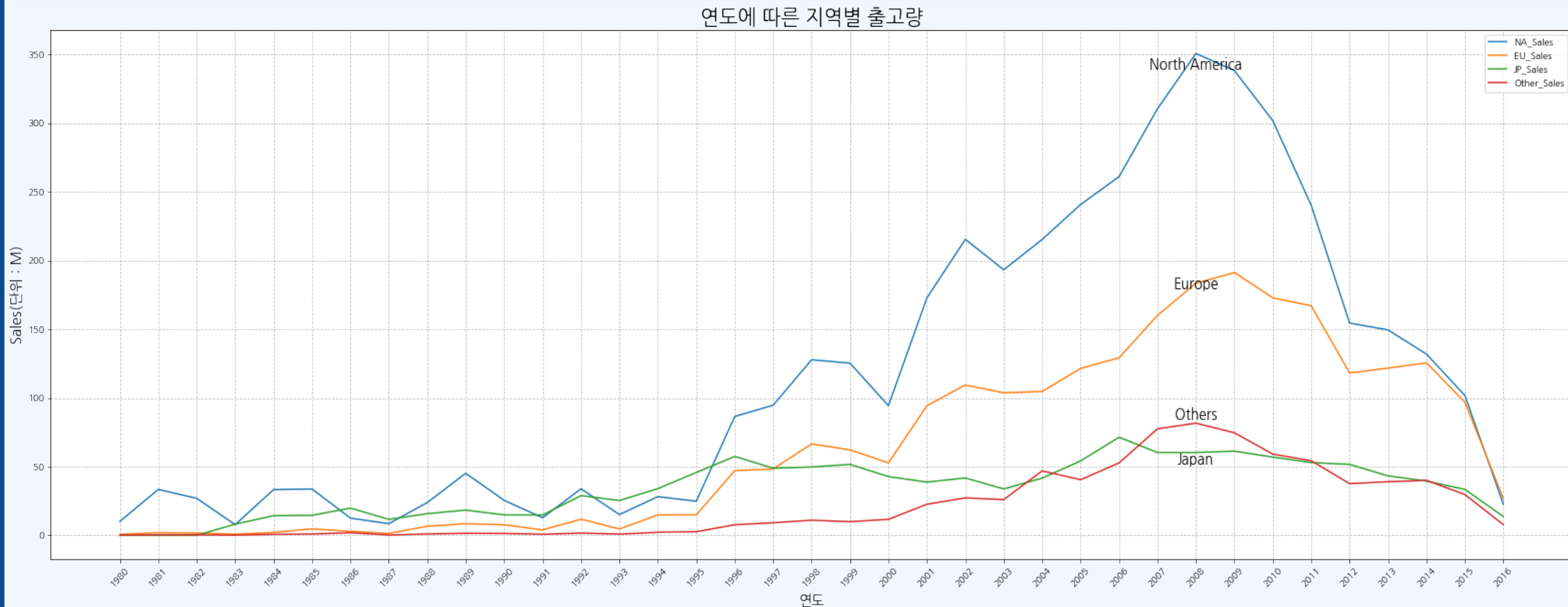


1. 북미지역 선호 플랫폼 : X360, PS2, Wii
2. 유럽지역 선호 플랫폼 : PS3, PS2, X360
3. 일본지역 선호 플랫폼 : DS, PS, PS2
4. 그 외 지역 선호 플랫폼 : PS2, PS3, X360

지역마다 선호하는 플랫폼의 관계는
연관성이 있다.

연도에 따른 지역별 판매량

3. 연도별 분석

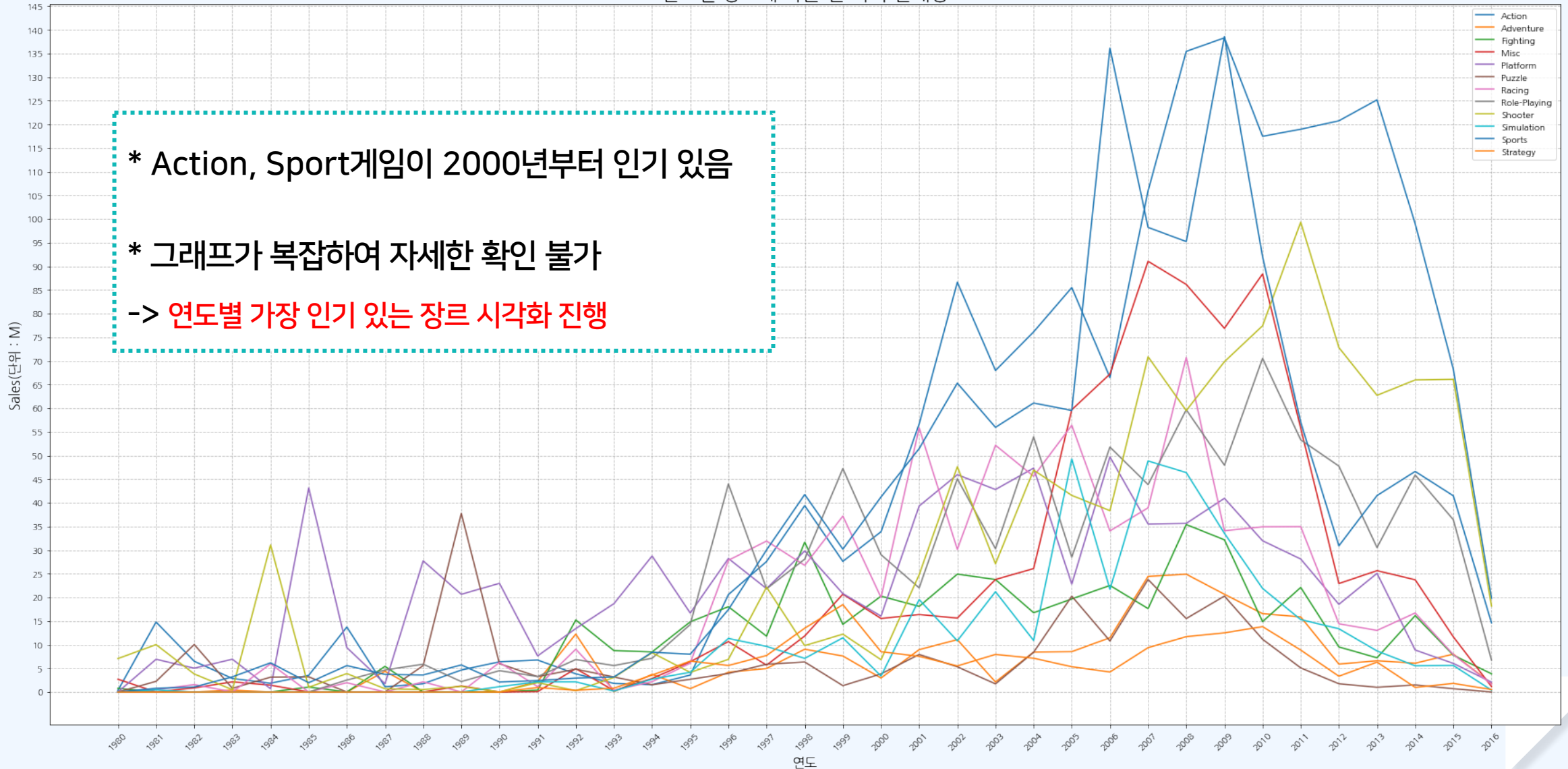


2010년경 전세계 게임 판매량 증가
북미, 유럽, 일본 순으로 많이 판매됨

연도에 따른 장르별 판매량

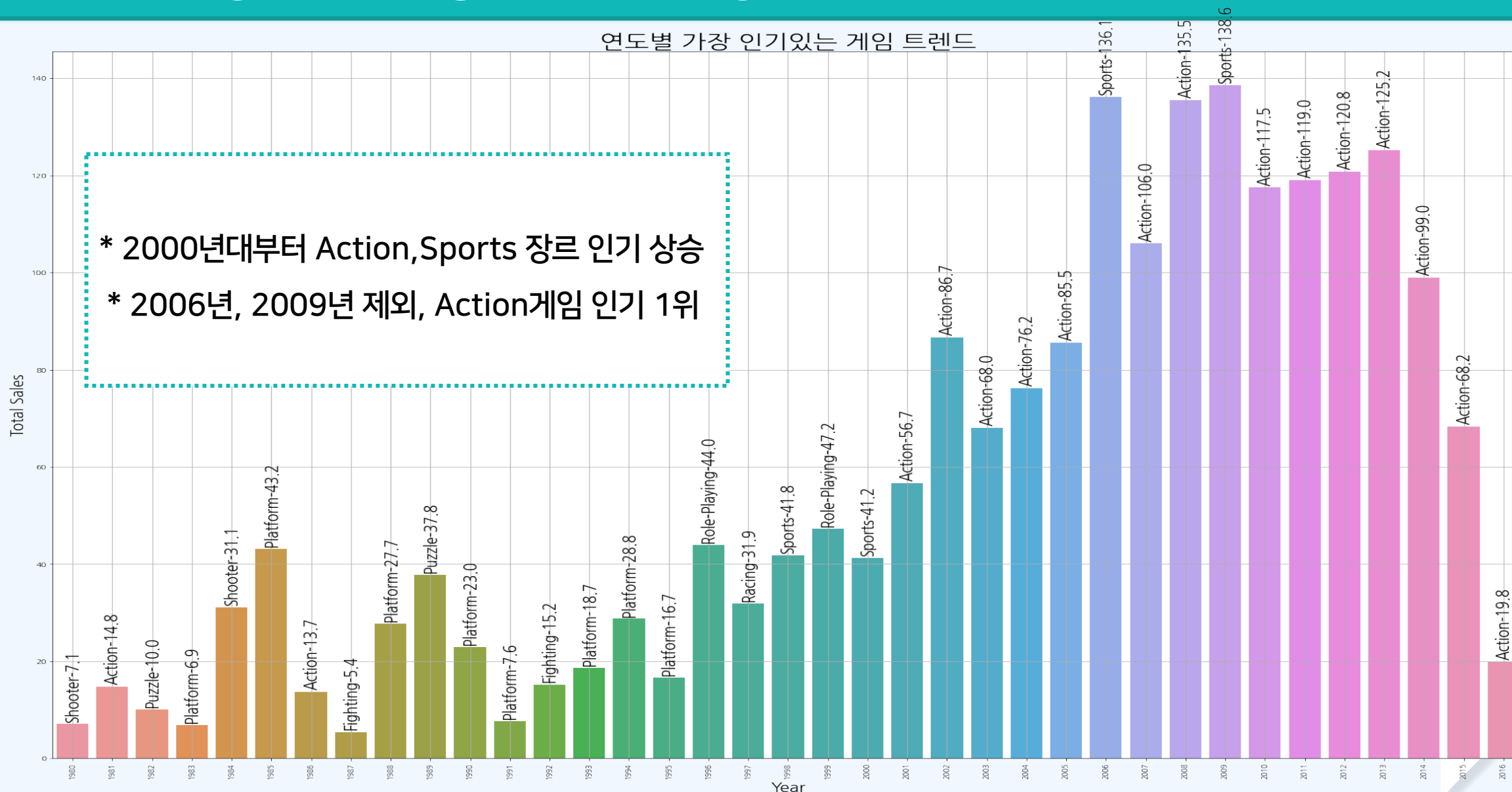
3. 연도별 분석

연도별 장르에 따른 전 지역 판매량



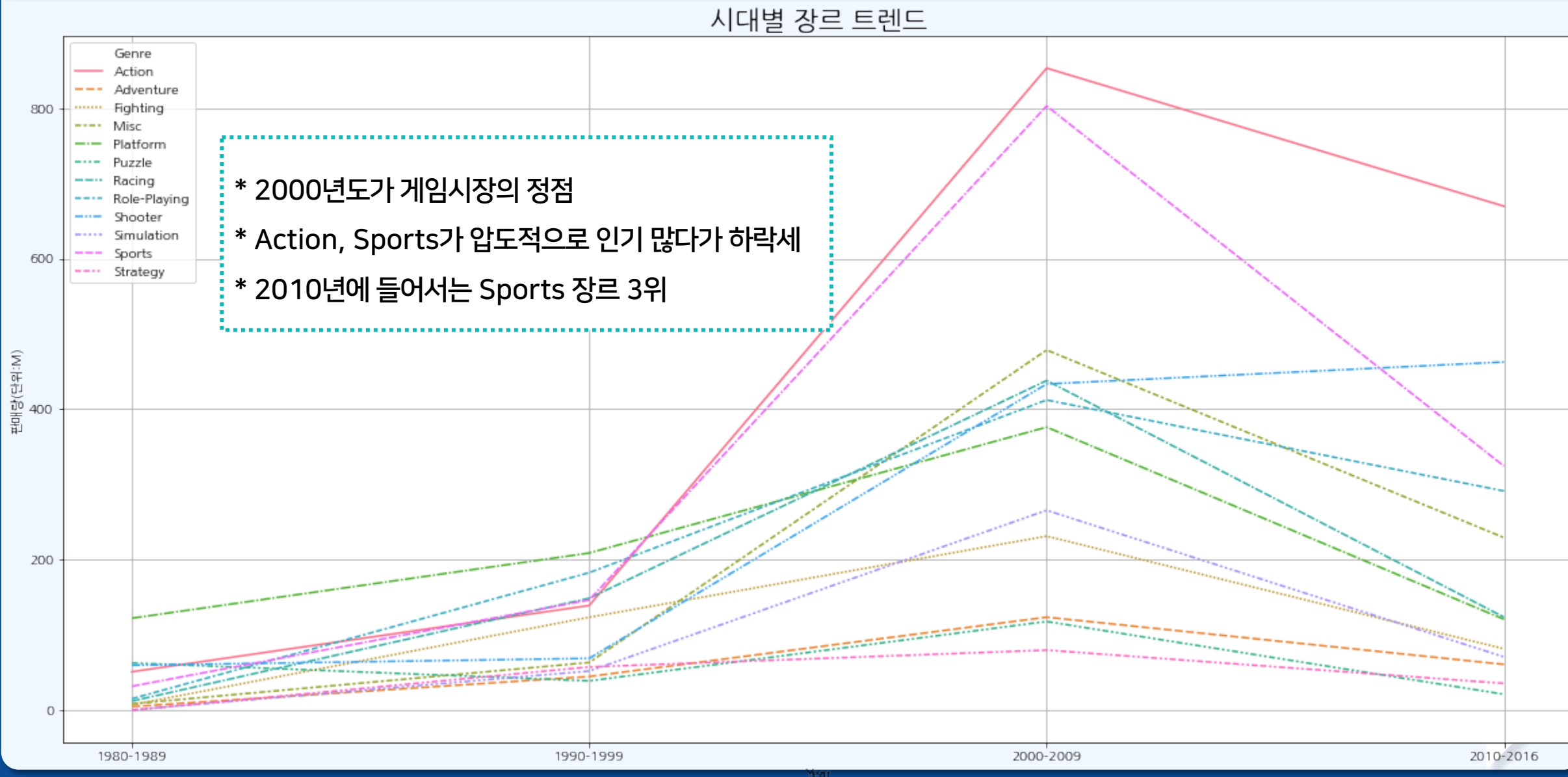
연도에 따른 장르별 판매량 - 최다 판매 장르

3. 연도별 분석

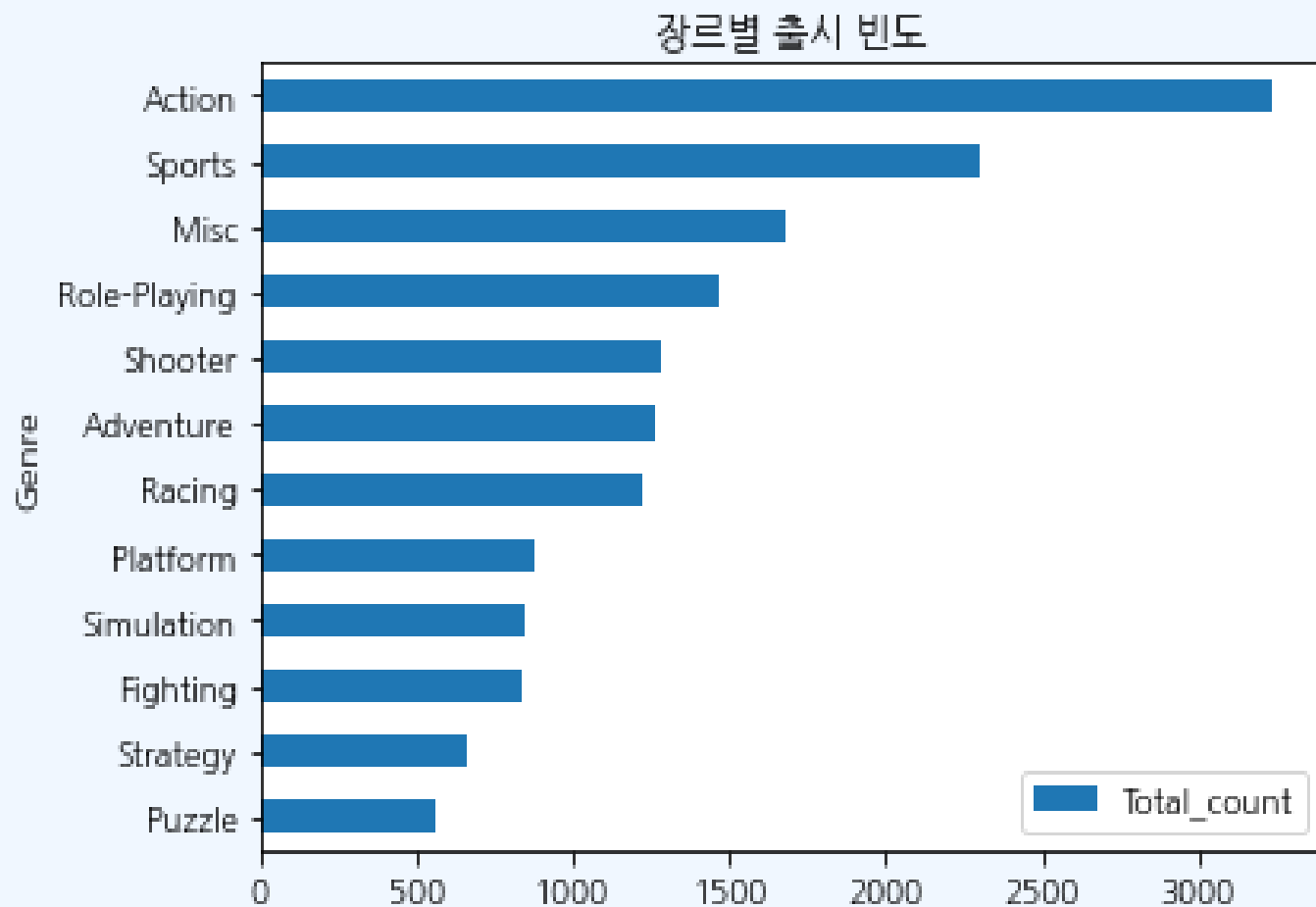


연도에 따른 장르별 판매량 - 10년 주기

3. 연도별 분석



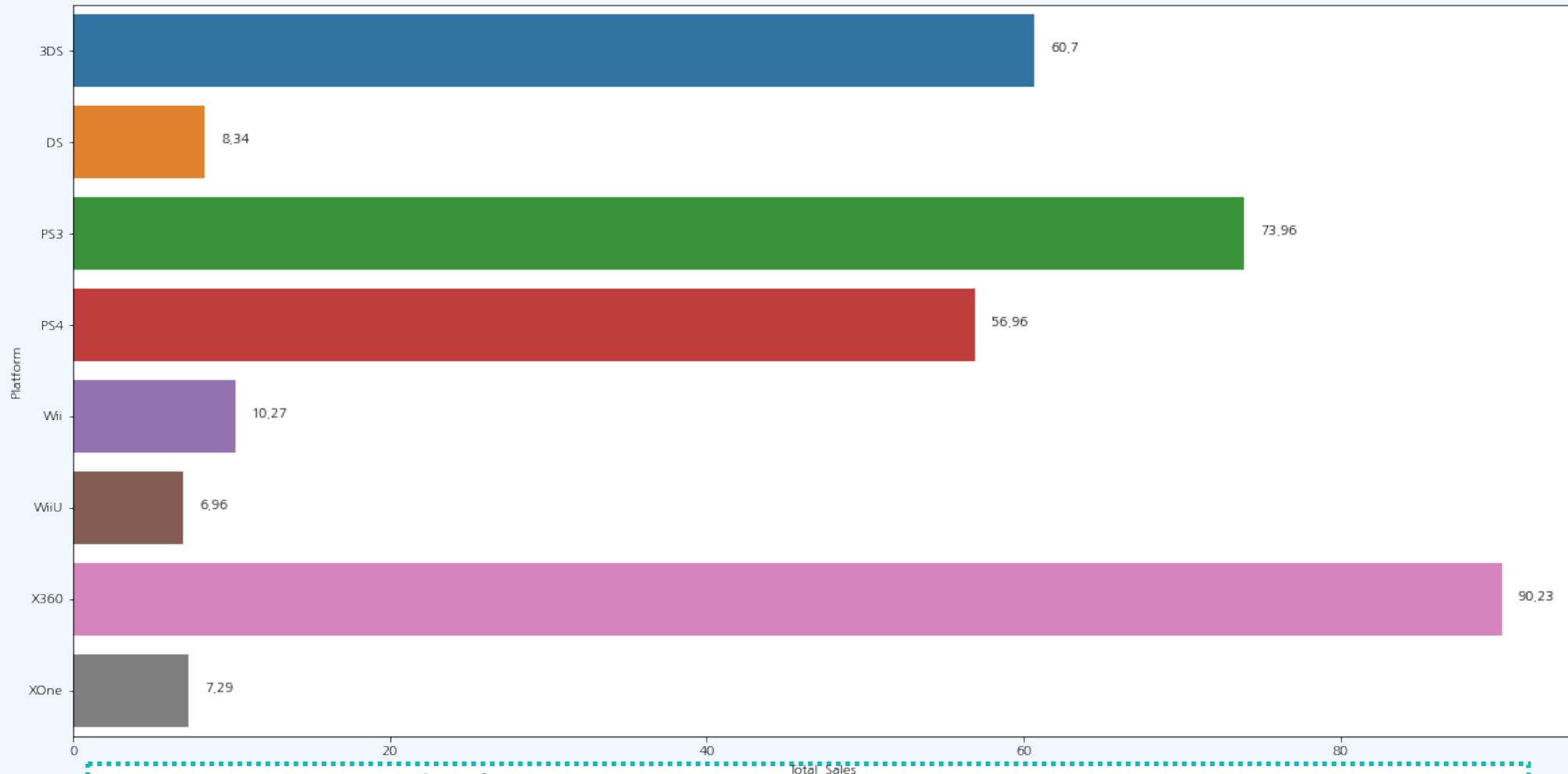
장르별 출시 빈도



- * 지역적으로, 시대적으로 Action, Sports 인기
- * 게임회사도 두 장르에 대해서 많은 게임을 출시함

플랫폼별 판매량 Top30

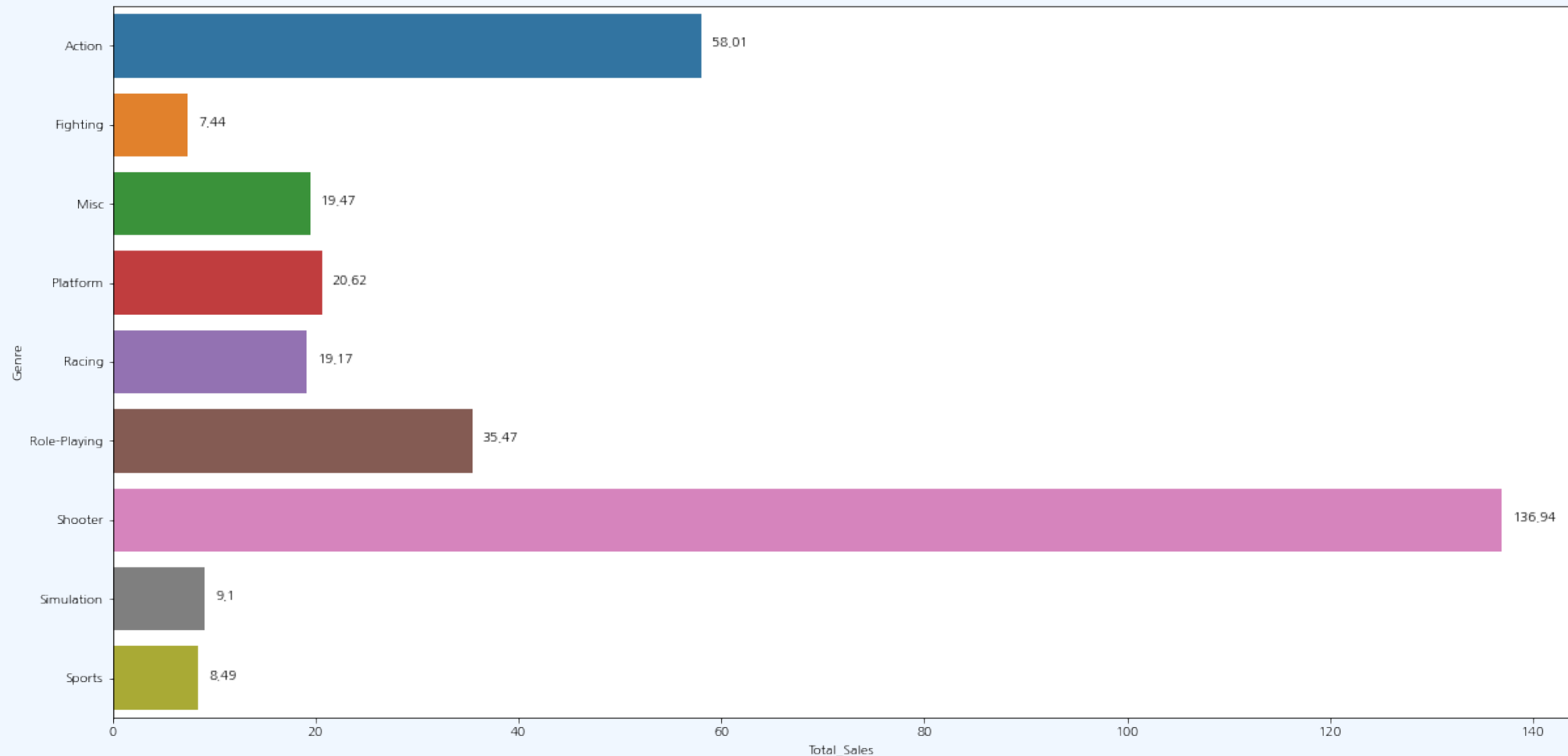
4. 최근 10년 데이터 분석



새로 출시할 게임에 대한 주제이므로 최근 데이터를 중심으로 분석
Top30 데이터 중에서도 X360이 판매량 1위

장르별 판매량 Top30

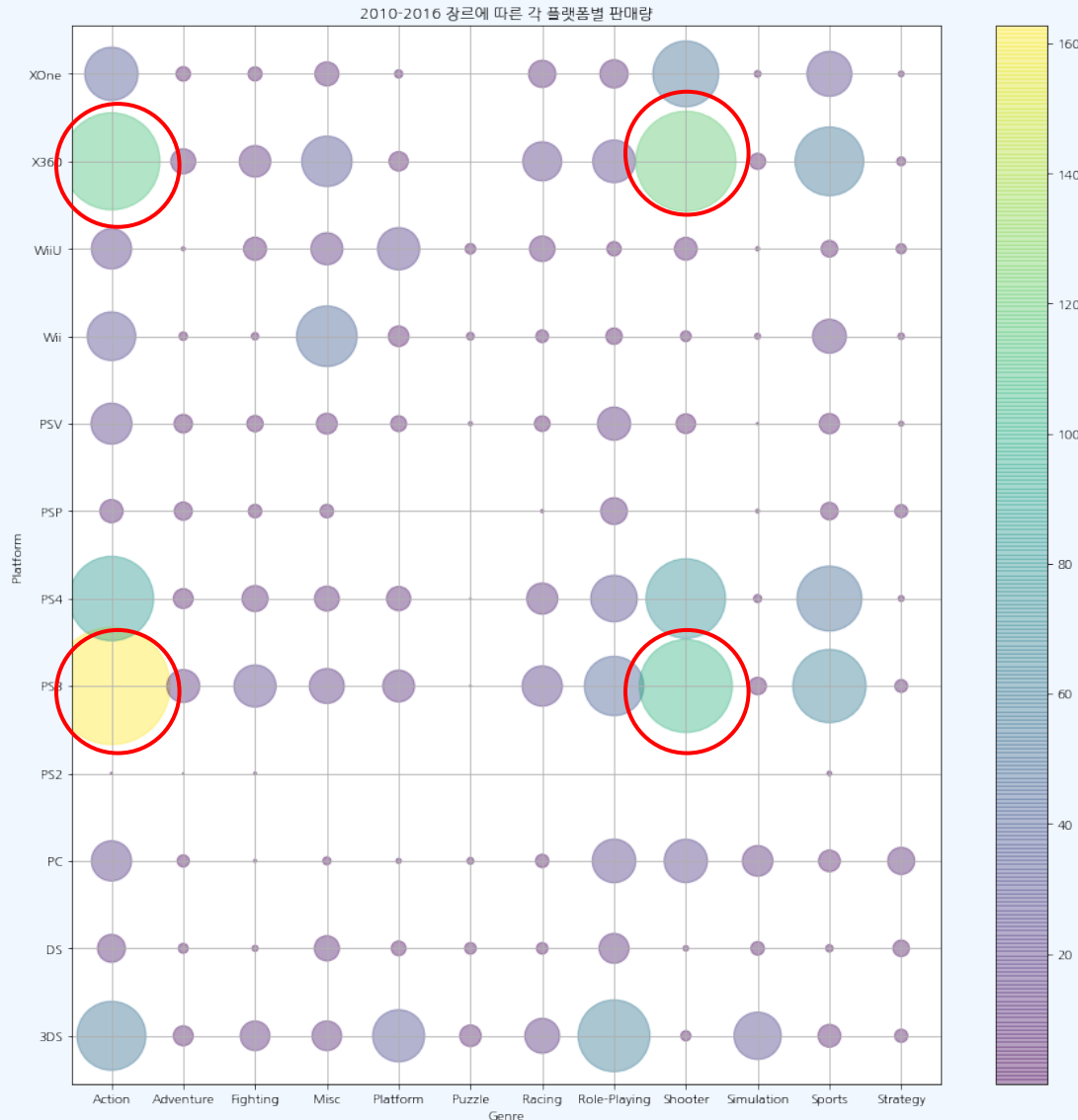
4. 최근 10년 데이터 분석



최근 10년간 판매량 1,2위 장르 : Shooter, Action

인기 장르의 플랫폼별 판매량 (최근 10년)

5. 장르/플랫폼의 연관성



1위 : PS3 플랫폼 기반 Action 장르

2위 : X360 플랫폼 기반 Shooter 장르

3위 : X360 플랫폼 기반 Action 장르

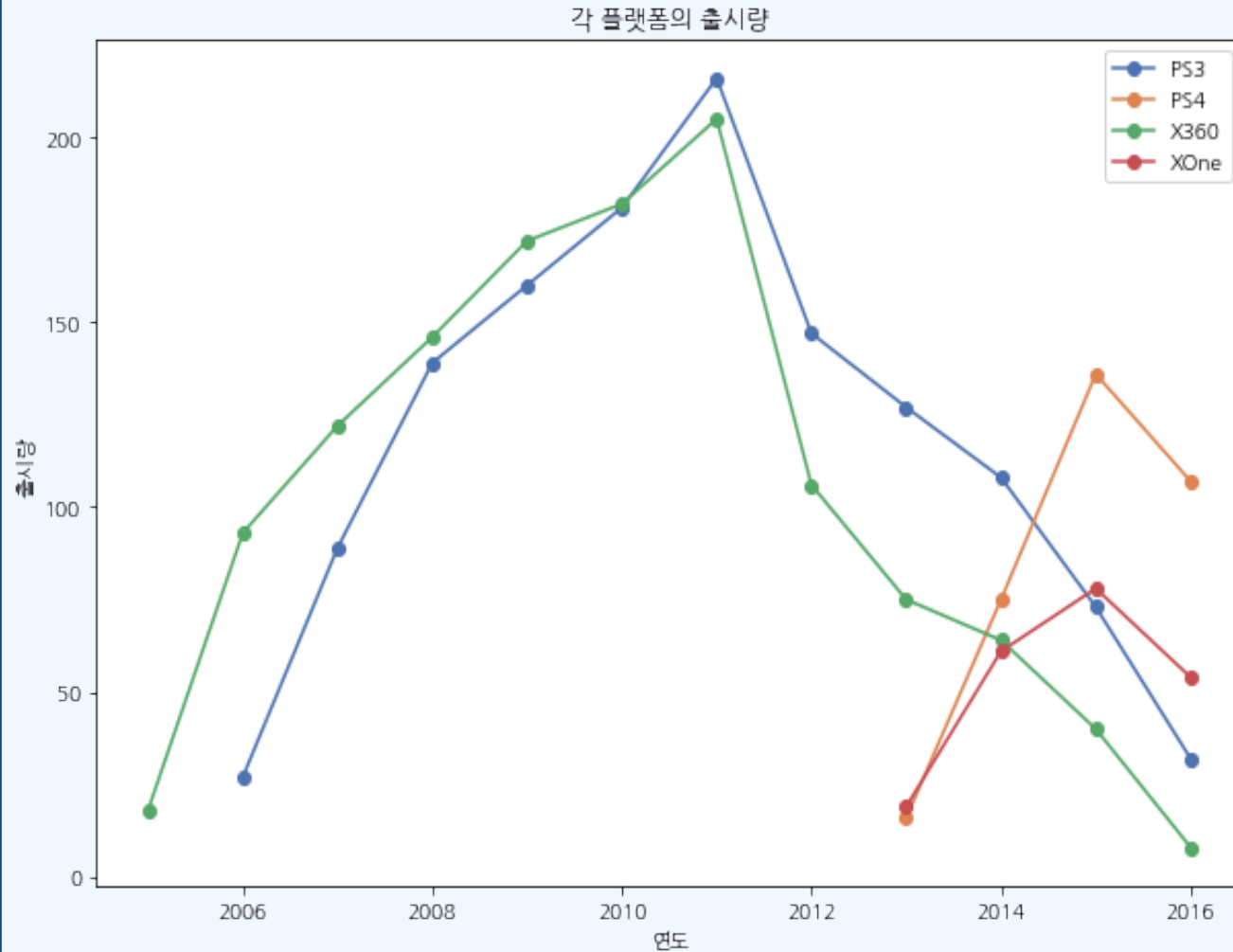
4위 : PS3 플랫폼 기반 Shooter 장르

가설검정 : 게임 장르와 플랫폼은 연관이 있다

게임 플랫폼의 신규 업데이트, 단종 문제 등

최근 데이터보다는

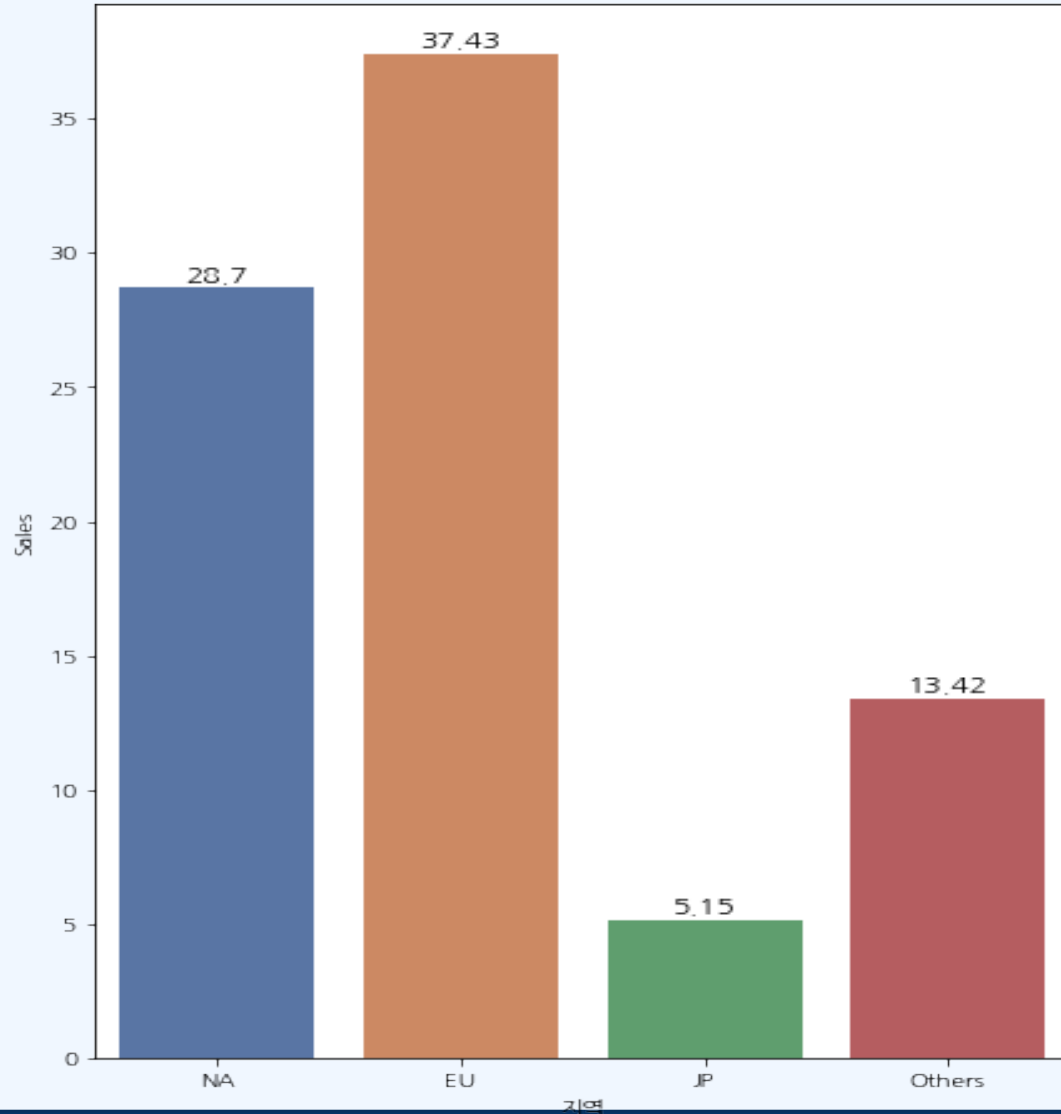
전체 연도별 게임 플랫폼 트렌드 분석 진행



PS3, X360은 PS4, Xone 개발로 출시량 감소

PS3의 후속인 PS4 선택하여 분석 진행

PS4 플랫폼 기반 Action 게임 지역별 매출량 (2010-2016)



유럽 지역에서 최근 10년간 가장 인기있었다.

-> 유럽 지역을 판매 지역으로 지정

벤치마킹 회사 설정

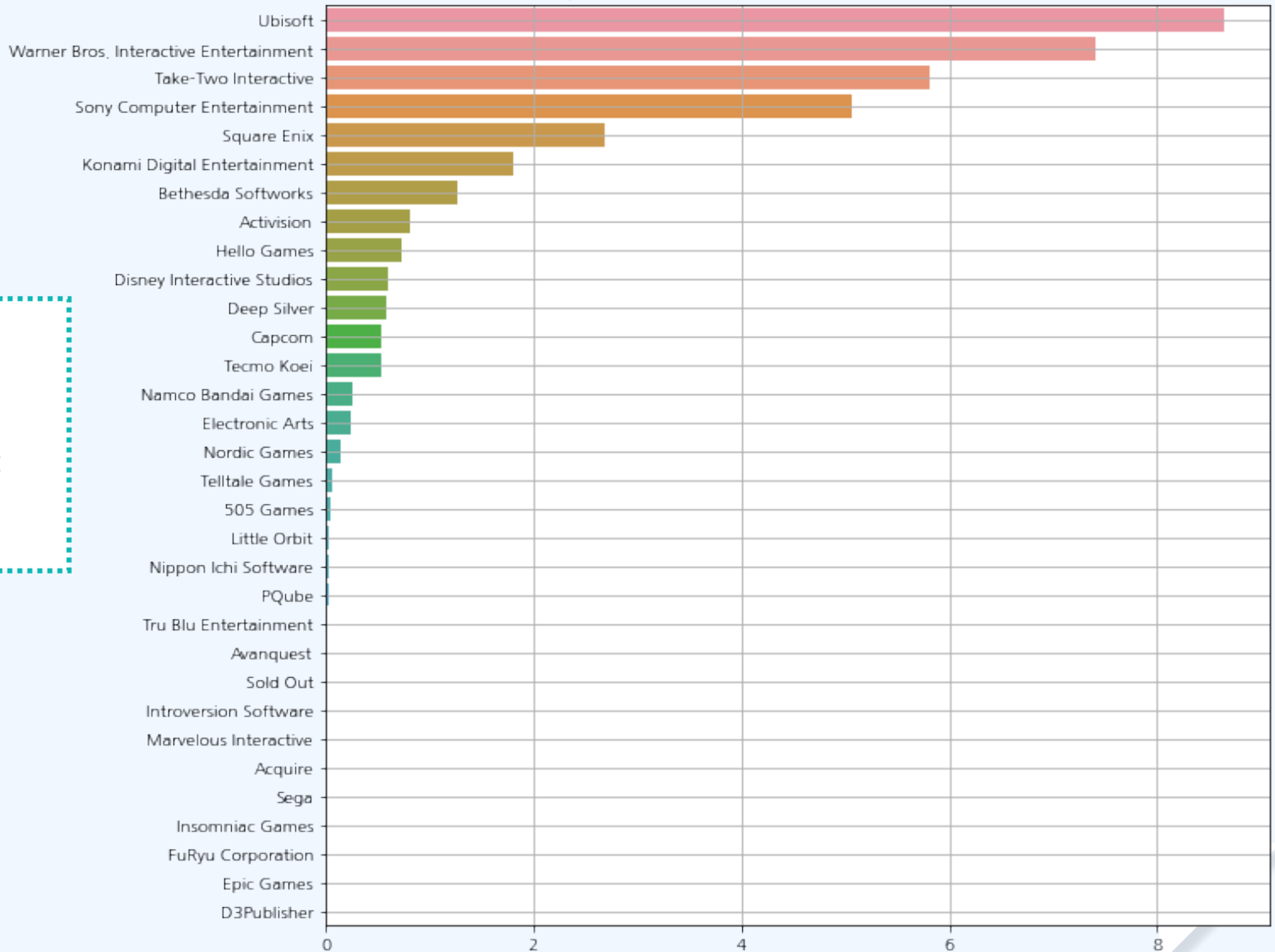
6. PS4플랫폼 기반 Action장르 게임 분석

Ubisoft사의 최근 10년 매출량이 가장 높다.

-> Ubisoft 게임을 벤치마킹하여 개발

게임

EU 지역의 PS4플랫폼 기반 Action게임 회사별 매출량 (2010-2016)



EU지역 매출량



결론

PS4 플랫폼 기반

Action 장르 게임을

Ubisoft 사를 벤치마킹해

유럽을 타겟으로 판매해야 한다



Thank you