

다음 분기 출시할 게임 설계



GAME DEVELOP

세계 게임 플랫폼 동향



조예찬

PRESENTATION

OVERVIEW

분석 목적

장르별 분석

플랫폼별 분석

세계 콘솔 게임 시장 동향

나아가야 할 방향



분석 대상

1980년도부터 2016년 까지 출시된 15934개의 게임을 대상으로 분석을 진행하였음.

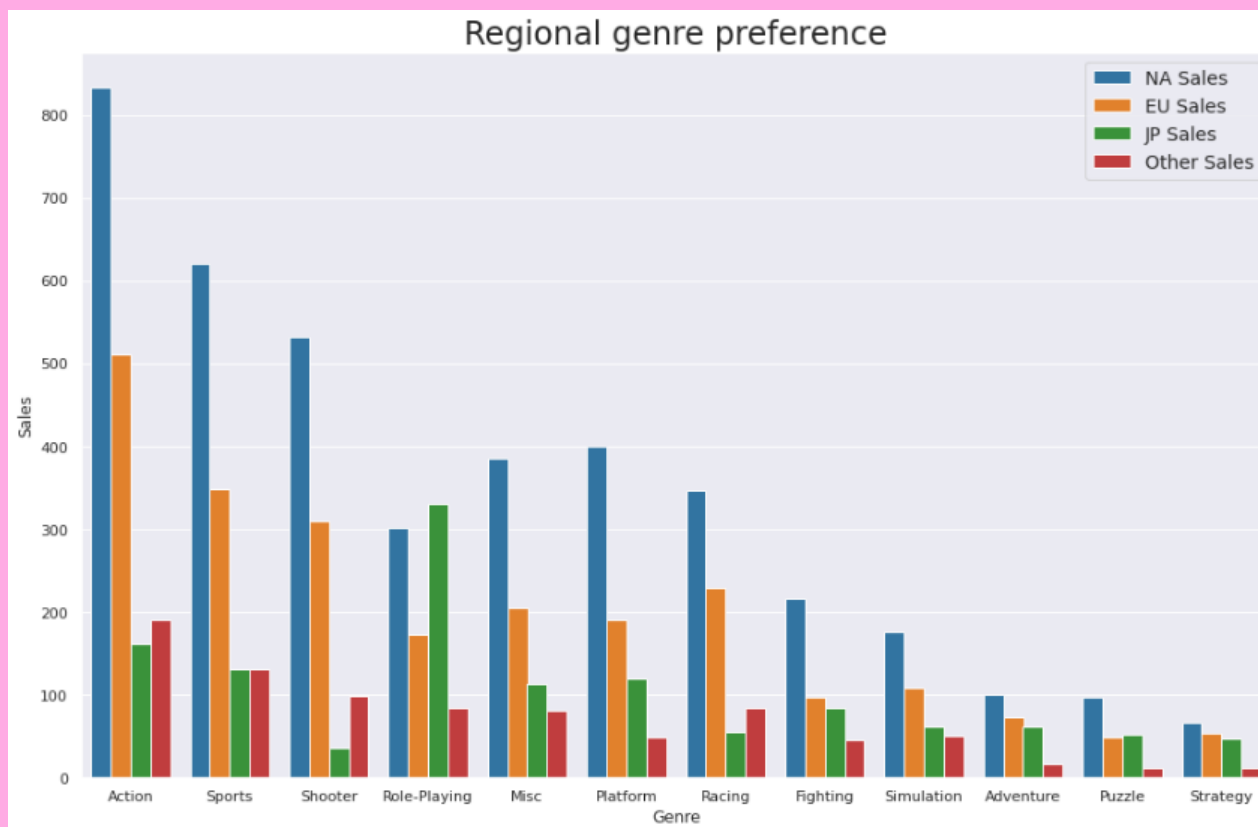
분석 목적

우리 회사에서 다음 분기에 출시할 게임의 방향을 설계하는데 도움을 얻고자 함.

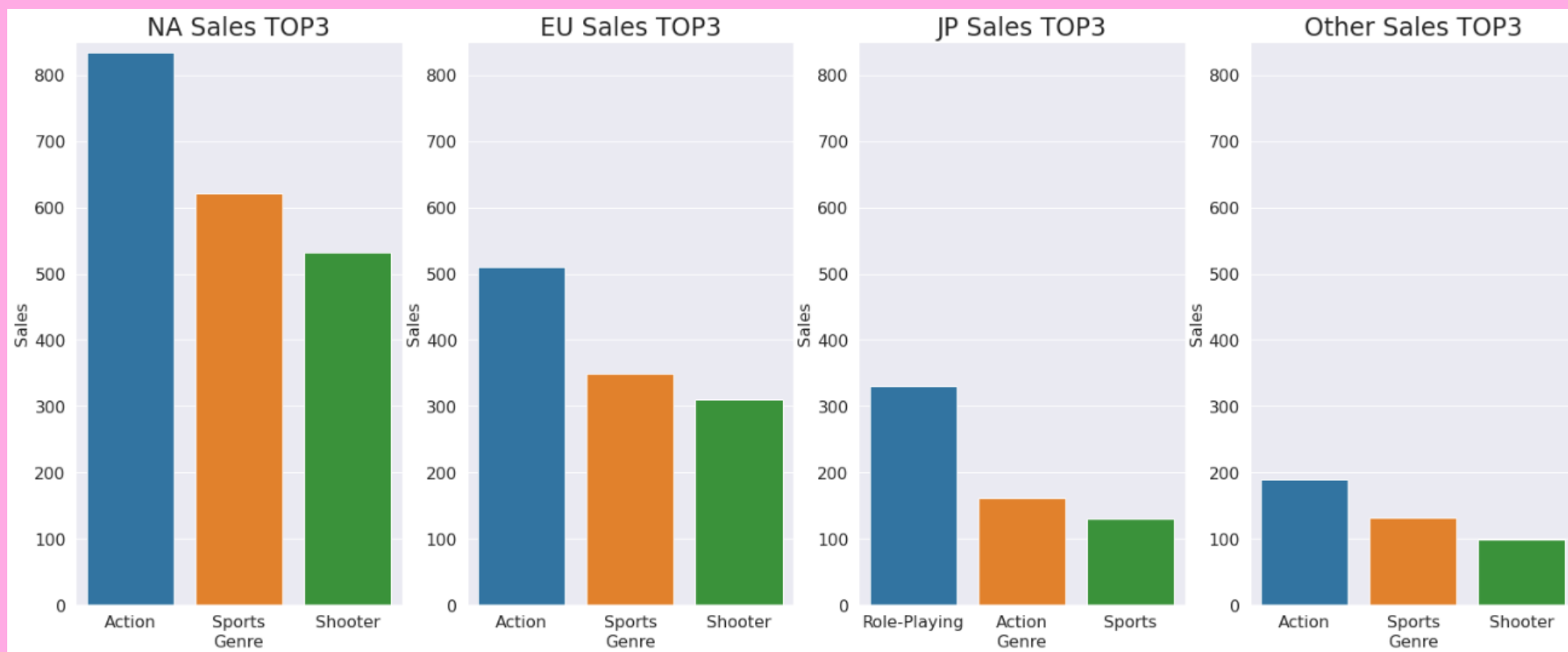
장르 선호

전반적인 장르 선호 경향은

Action -> Sports -> Shooter
순이었다.



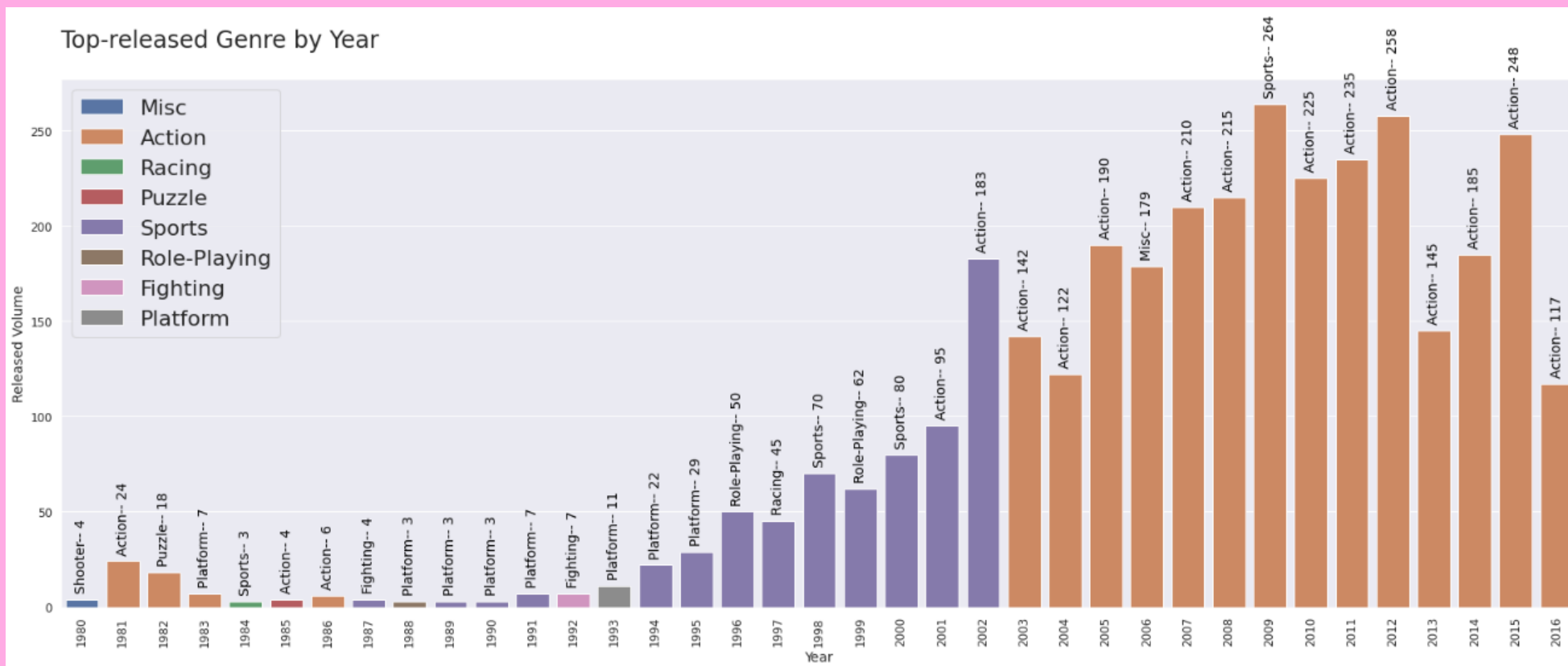
장르 선호 TOP3



북미와 유럽지역에서는 Action과 Sports가 강세

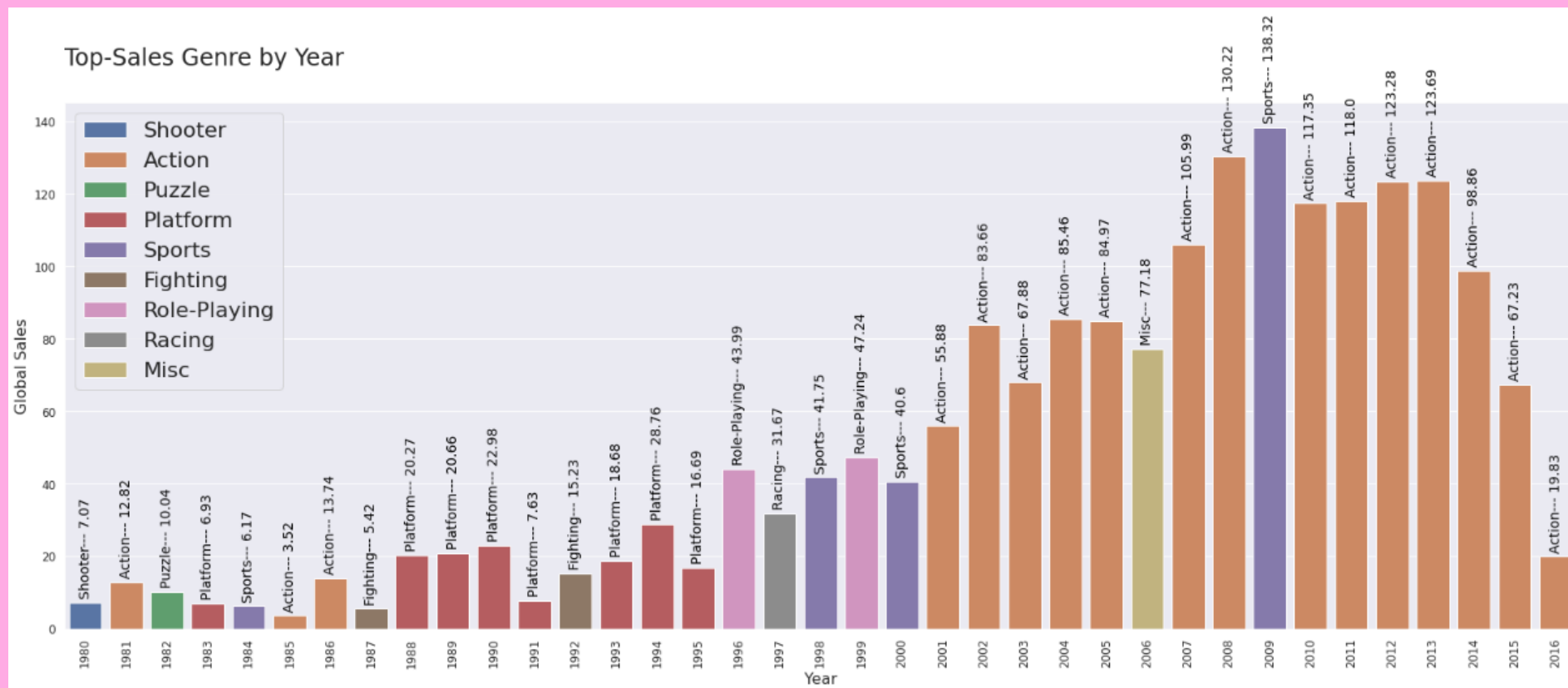
일본에서만 유독 Role-Playing이 강세

당해 최다 출시 장르



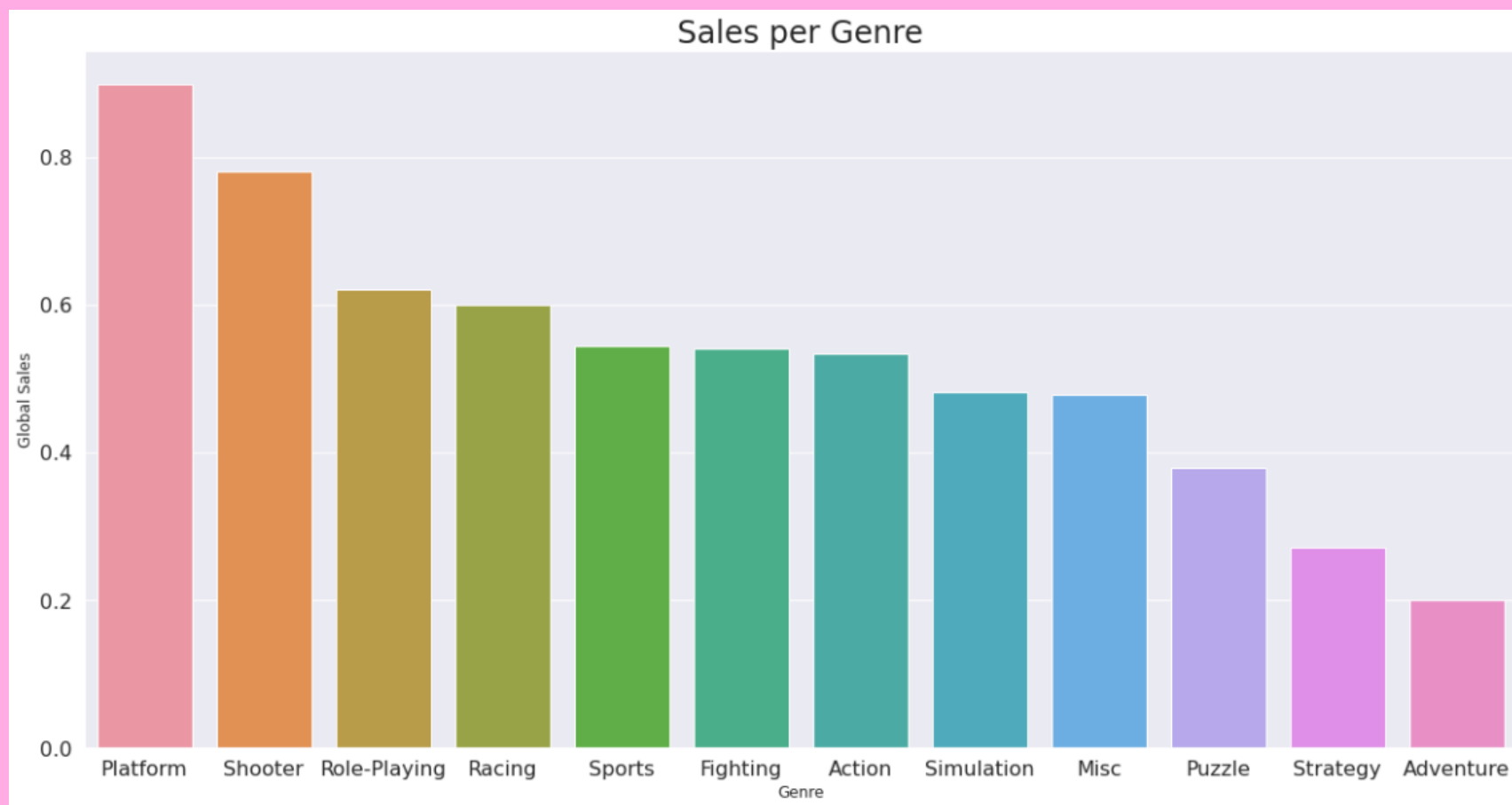
1994년부터 2002년까지 Sports 게임들이 가장 많이 출시되다가
그 이후부터 2016년까지 Action 게임이 가장 많이 출시되고 있음.

당해 최다 출고 장르



2000년대에 들어서부터 Action 게임이 대부분 해의 최다 출고량을 기록하고 있다.

장르별 출고 평균량



출시량, 출고량과는 다르게 한 게임이 많이 팔리는 장르는 플랫폼 게임임을 알 수 있다.

플랫폼의 발전

지금 분석중인 데이터는 1980년부터 2016년 까지의 게임 출시 동향을 보여주고 있다. 하지만 다음 분기 출시할 게임을 과거 플랫폼에 출시해봤자 소용이 없을 것이다. 따라서 최신 콘솔 플랫폼이 어떻게 바뀌어가고 있는지를 잘 살펴야 할 것이다.



플랫폼별 분석

	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Global_Sales
2600	78.48	4.72	0.00	0.81	84.01
3DO	0.00	0.00	0.10	0.00	0.10
3DS	72.17	53.83	92.31	31.64	249.95
DC	5.43	1.69	8.56	0.27	15.95
DS	376.12	198.54	168.10	58.61	801.37
GB	90.44	45.25	80.70	7.58	223.97
GBA	173.22	70.27	44.45	17.19	305.13
GC	129.05	57.09	20.73	4.96	211.83
GEN	19.27	5.52	2.41	0.89	28.09
GG	0.00	0.00	0.04	0.00	0.04
N64	132.38	38.44	32.02	4.10	206.94
NES	64.48	15.76	89.81	3.88	173.93
NG	0.00	0.00	1.44	0.00	1.44
PC	91.13	144.20	0.17	23.77	259.27
PCFX	0.00	0.00	0.03	0.00	0.03
PS	320.80	203.42	132.98	49.00	706.20
PS2	552.66	325.22	142.21	195.16	1215.25
PS3	376.87	331.56	77.08	136.85	922.36
PS4	87.65	116.17	13.45	40.30	257.57
PSP	103.61	66.14	93.78	70.69	334.22
PSV	15.03	15.65	20.36	8.08	59.12
SAT	0.38	0.28	29.71	0.04	30.41
SCD	1.00	0.36	0.45	0.05	1.86
SNES	61.23	19.04	115.11	3.22	198.60
TG16	0.00	0.00	0.16	0.00	0.16
WS	0.00	0.00	1.42	0.00	1.42
Wii	458.69	229.29	61.52	79.25	828.75
WiiU	37.01	23.56	12.61	6.28	79.46
X360	573.58	278.17	11.82	91.47	955.04
XB	177.70	57.96	1.38	8.23	245.27
XOne	81.53	44.68	0.33	11.70	138.24



최근 10년 플랫폼별 출고량

지역별 TOP2 플랫폼

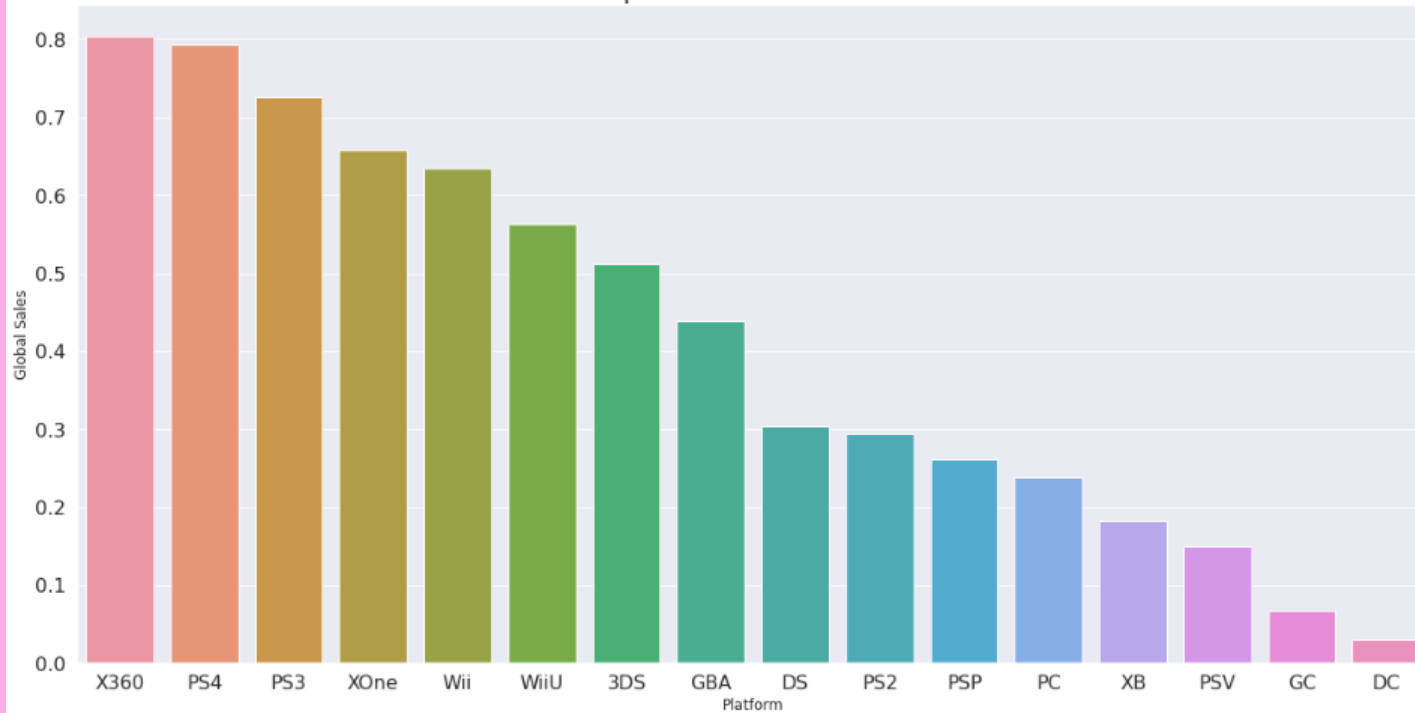
북미 : X360, PS2

유럽 : PS3, PS2

일본 : DS, PS2

전세계 : PS2, X360

Sales per Platform in 10 Years



평균적인 플랫폼별 출고량은
X360 → PS4 → PS3
순으로 나타났다.

하지만 이 데이터만 보고 X360과 PS4
를 타겟으로 게임을 출시해야겠다고 정
하기는 힘들다. 앞서 말했듯 콘솔 플랫
폼은 항상 변하고 있기 때문이다.

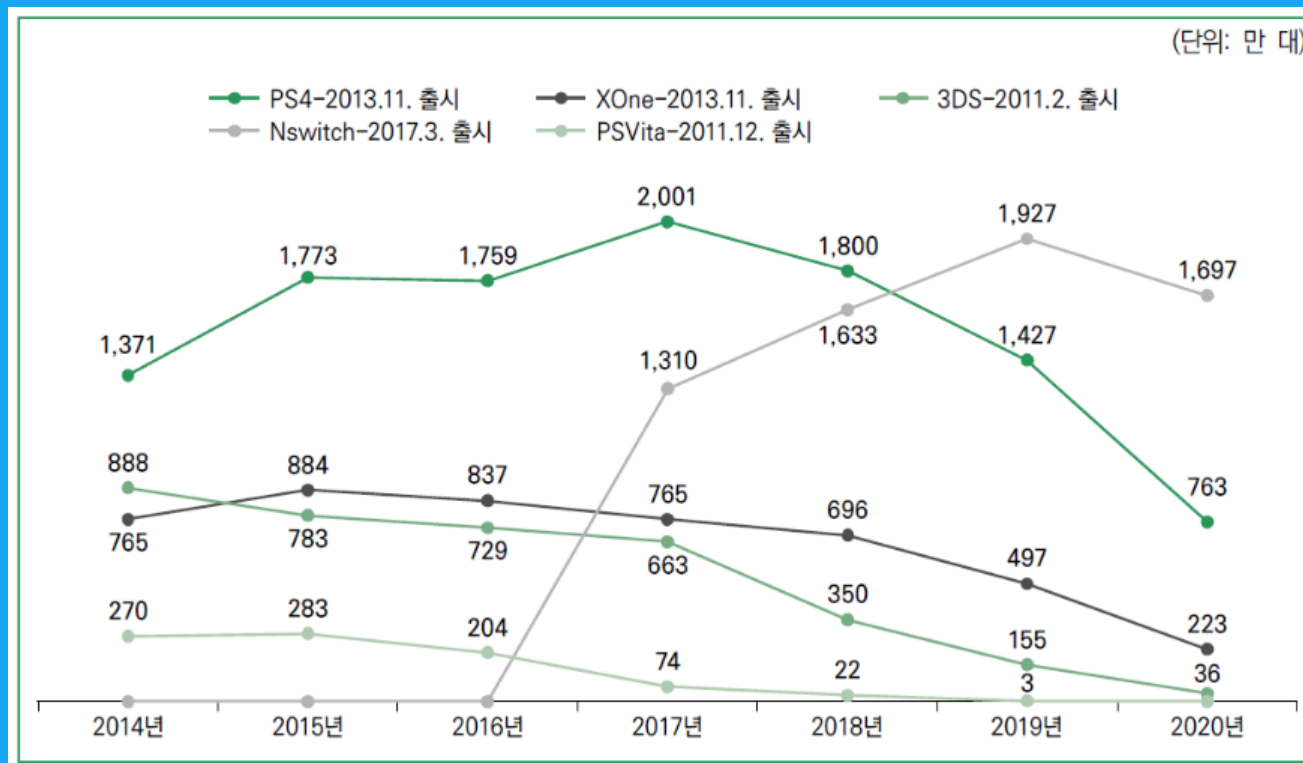


최근 10년
플랫폼별 출고량 평균

최신 콘솔 판매량

2016년 이후로 닌텐도 스위치가 출시되고
2020년에는 PS5와 XBOX X가 출시되었
다.

만약 콘솔 시장에 진출하고자 한다면
가장 최신 플랫폼인 이 세 플랫폼에 집중하
는 것이 좋을 것이다.



결론..?

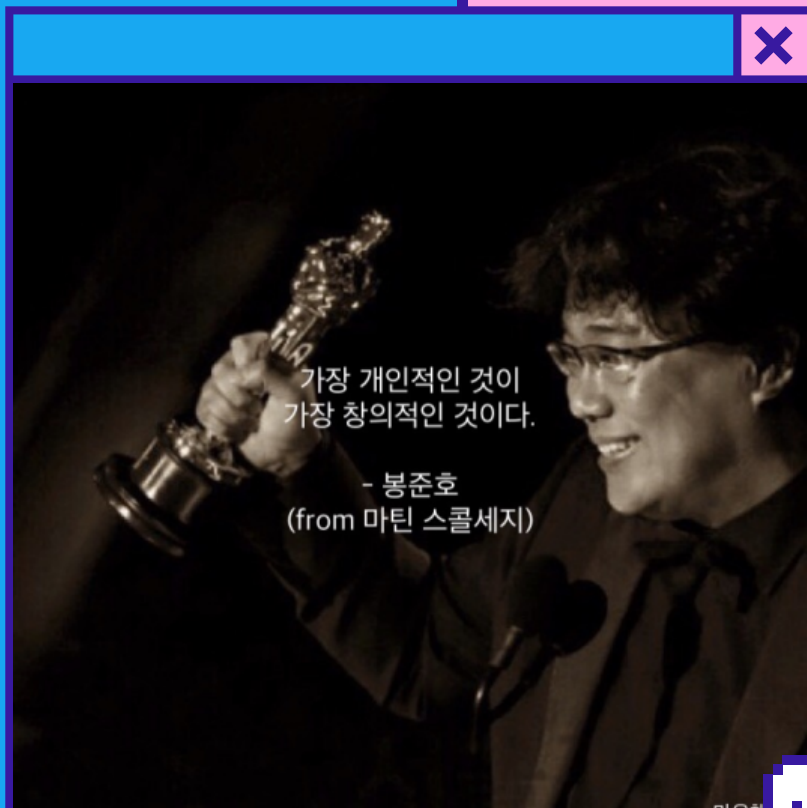
앞선 데이터들을 꼭 보았을 때,
다음 분기에 출시할 게임으로는
액션 장르이거나 플랫폼 장르이며

Nintendo Switch, Playstation 5, XBOX X
세 플랫폼에 출시하는 것이 가장 유리해 보인다.



하지만

사람들이 하고 싶어하는 게임은
단순히 어떤 장르의 게임이 아니라
'재미있는 게임'이다.



가장 개인적인 것이
가장 창의적인 것이다.

- 봉준호
(from 마틴 스콜세지)





Thanks!