

2020 하반기

코드스테이츠컴퍼니 게임 설계 제안서

: 다음 분기, 어떤 게임을 설계해야하는지에 대하여

황형기

목차

1. 배경

2. 데이터 분석

3. 결론

1. 배경

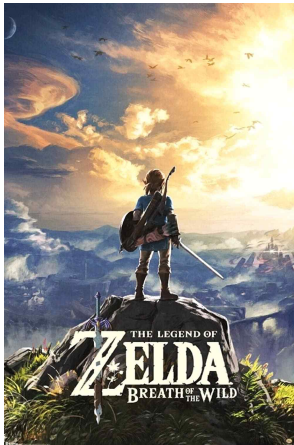
1. 배경

Grand Theft Auto V (2013)



The 10 Best Video Games of the 2010s (TIME, 2019)

The Legend of Zelda : Breath of the Wild (2017)



The 10 Best Video Games of the 2010s (TIME, 2019)

2. 데이터 분석

2. 데이터 분석 | 개요

1) Feature

- Name : 게임의 명칭
- Platform : 게임이 지원되는 플랫폼
- Year : 게임이 출시된 연도
- Genre : 게임의 장르
- Publisher : 게임을 출시한 회사
- Sales : 지역별 매출량(단위: milion,\$)

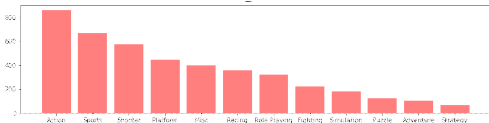
2) Preprocessing

- 1980년대부터 2010년대까지의 비디오 게임 출고량 데이터
- Publisher가 입력되지 않은 데이터는 Unknown으로 처리
- 16598개의 데이터중, 값이 없는 357개의 데이터는 제외
- 출고량의 단위는 (Milion, \$)로 통일

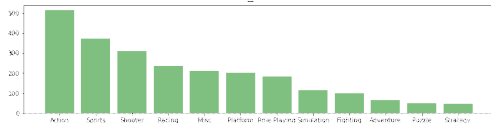
2. 데이터 분석 | 지역별 인기 게임 장르

The Best-Selling Game Genre by Region(1980s~2010s)

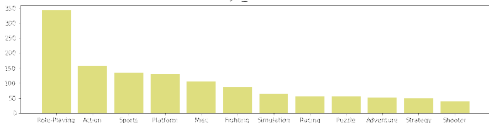
NA_Sales



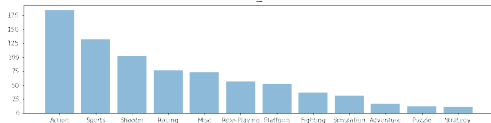
EU_Sales



JP_Sales



Other_Sales



1) 지역, 게임 장르별 누적 출고량(1980년대~2010년대)

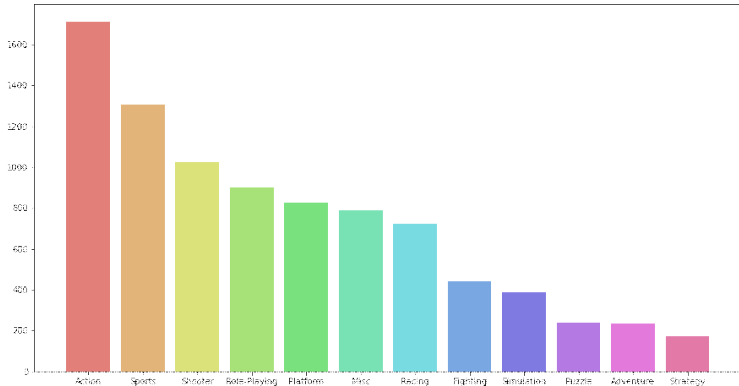
- 북미, 유럽 등 많은 지역에서 Action, Sports, Shooter 장르의 게임을 선호하는 경향이 있음
- 이와 다르게 일본에서만 Role-Playing 장르의 게임이 출고량의 많은 부분을 차지하고 있음

2. 데이터 분석

지역별 인기 게임 장르

The Best-Selling Game Genre

(1980s~2010s)



2) 게임 장르별 누적 출고량 (1980년대~2010년대)

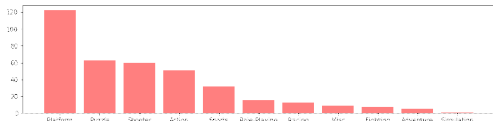
- 전지역 누적 출고량 확인 결과,
Action, Sports, Shooter 장르의 게임
을 선호하는 경향을 보임

- 이는 일본을 제외한 많은 지역에서 해
당 장르를 선호하는 경향이 있기 때문

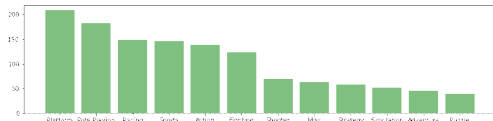
2. 데이터 분석 | 연도별 인기 게임 트렌드

The Best-Selling Game Genre by Year

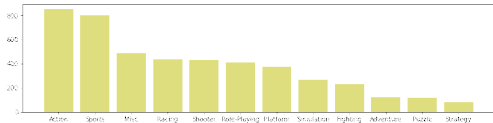
1980s



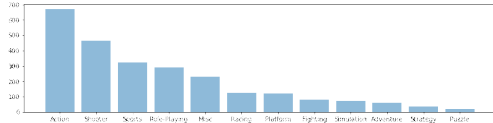
1990s



2000s



2010s

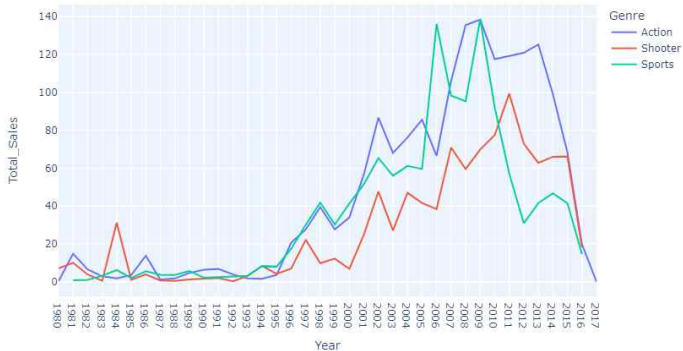


1) 연도, 장르별 누적 출고량(1980년대~2010년대)

- 비디오게임이 1980년대~1990년대는 비디오게임이 인기를 얻기 시작한 초창기로, Platform 장르의 게임을 선호하는 경향을 보임
- 이후 게임 기술의 발전으로 박진감 넘치는 Action, Sports, Shooter 장르의 게임이 인기를 얻기 시작함

2. 데이터 분석 | 연도별 인기 게임 트렌드

The trend of the best-selling game genre in the 2010s



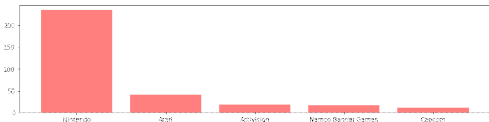
2) 2010s Top 3 장르 누적 출고량 (1980년대~2010년대)

- 최근 10년이내에 세계적으로 인기가 많은 세가지 장르의 추세를 확인
- 세가지의 장르 모두 1995년 이후 인기를 얻기 시작하여 2000년대 중반~2010년대 초반에 가장 많은 출고량을 보임

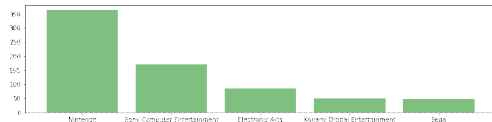
2. 데이터 분석 | 연도별 인기 게임 트렌드

The Best-Selling Game Publisher by Year

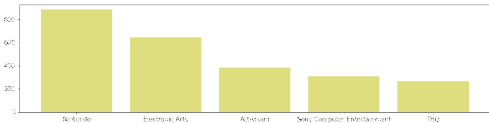
1980s



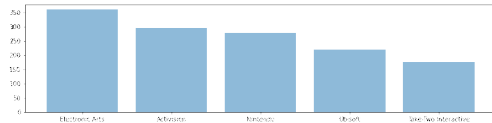
1990s



2000s



2010s

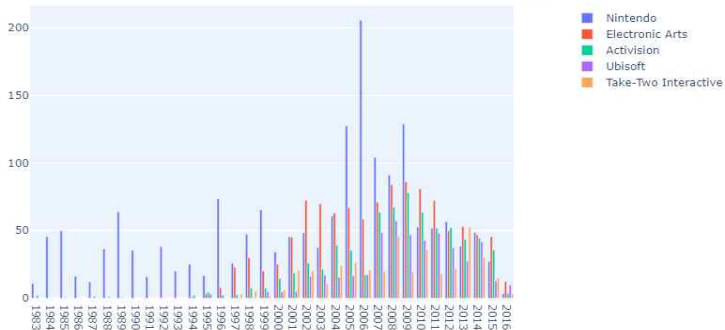


3) 공급사별 누적 출고량(1980년대~2010년대)

- 비디오게임이 1980년대부터 2000년대까지는 Nintendo가 압도적으로 많은 출고량을 보여줌
- 이후 FIFA 시리즈, 심즈, 니드포스피드 등, 탄탄한 매니아층을 가진 게임을 기반으로 EA가 많은 출고량을 보여줌

2. 데이터 분석 | 연도별 인기 게임 트렌드

The trend of the best-selling game publisher in the 2010s



4) 2010s Top 5 공급사별

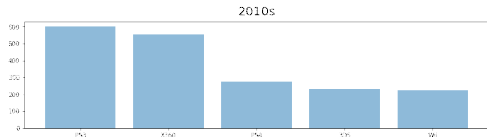
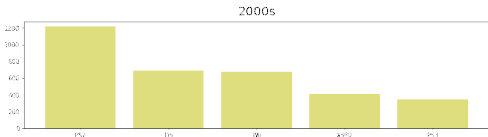
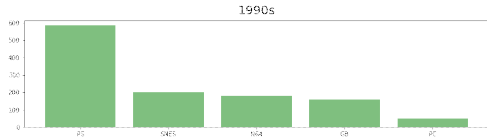
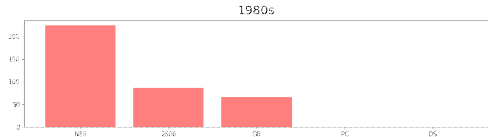
누적 출고량 (1980년대~2010년대)

- 최근 10년이내에 세계적으로 인기가 많은 5개 공급사의 추세를 확인

- 2000년대까지는 닌텐도가 압도적인 출고량을 보여주지만, 이후 타 공급사들과 많은 경쟁을 하게 된 것으로 보임

2. 데이터 분석 | 연도별 인기 게임 트렌드

The Best-Selling Game Platform by Year



5) 플랫폼별 누적 출고량(1980년대~2010년대)

- 1995년에 단종된 Nintendo Entertainment System(NES)가 1980년대까지는 가장 많은 출고량을 보여줌
- 하지만 이후 발전된 기술의 콘솔을 바탕으로, PlayStation(PS)시리즈가 지속적으로 많은 인기를 얻음

2. 데이터 분석 | 연도별 인기 게임 트렌드

The trend of the best-selling game platform in the 2010s



6) 2010s Top 5 플랫폼별 누적 출고량 (1980년대~2010년대)

- 최근 10년 이내에 세계적으로 인기가 많은 5개 플랫폼별 출고량의 추세를 확인
- 2000년 후반까지는 Wii가 많은 인기를 얻었지만, 이후 PS의 새로운 시리즈나 X360에 추월당함

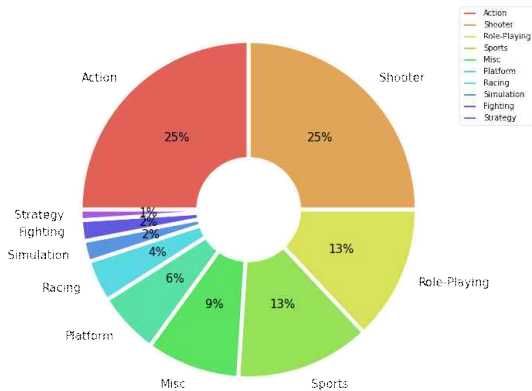
2. 데이터 분석

출고량이 높은 게임에 대한 분석

1) 2010s Top 100 게임 장르의 비율

- 최근 10년 이내에 가장 인기가 많은 100개의 게임을 추출해, 해당 게임 장르의 비율을 확인

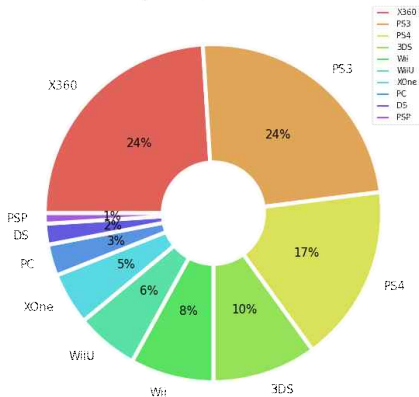
The Percentage of Top 100 Genre of 2010s



2. 데이터 분석

출고량이 높은 게임에 대한 분석

The Percentage of Top 100 Platform of 2010s



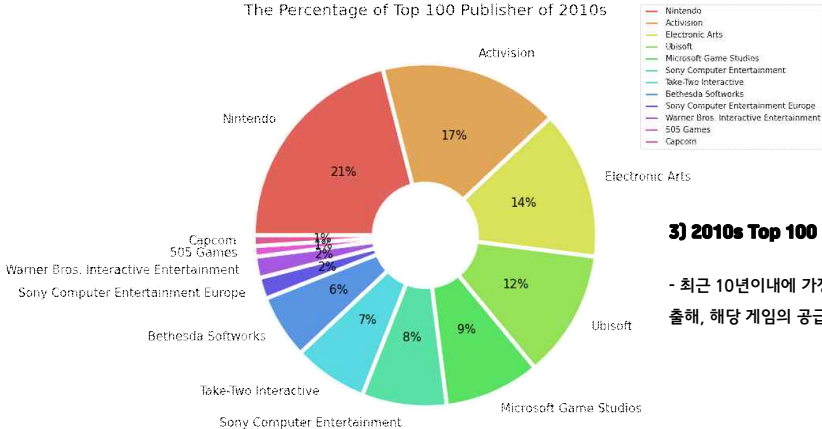
2) 2010s Top 100 게임 플랫폼의 비율

- 최근 10년 이내에 가장 인기가 많은 100개의 게임을 추출해, 해당 게임의 플랫폼 비율을 확인

2. 데이터 분석

출고량이 높은 게임에 대한 분석

The Percentage of Top 100 Publisher of 2010s



3) 2010s Top 100 게임 공급사의 비율

- 최근 10년 이내에 가장 인기가 많은 100개의 게임을 추출해, 해당 게임의 공급사 비율을 확인

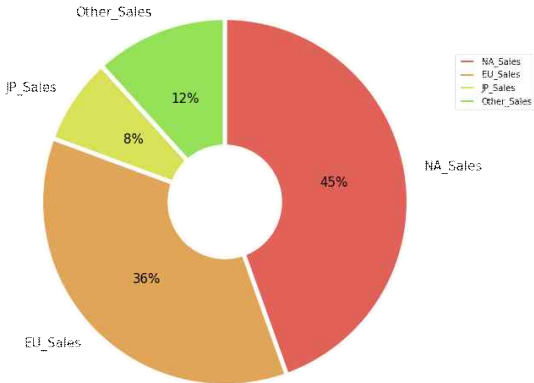
2. 데이터 분석

출고량이 높은 게임에 대한 분석

4) 2010s Top 100 게임, 지역에 따른 출고량 비율

- 최근 10년 이내에 가장 인기가 많은 100개의 게임을 추출해, 해당 게임의 지역별 출고량 비율을 확인

The Percentage of Top 100 Region of 2010s

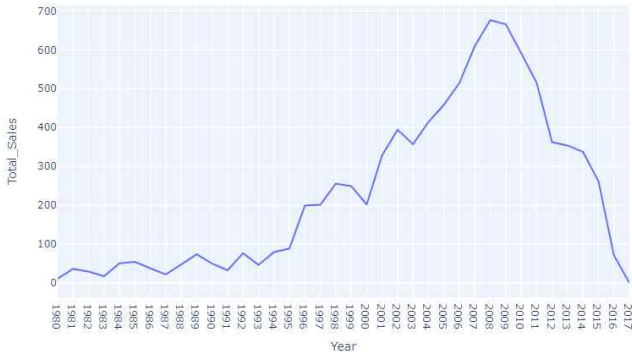


3. 결론

3. 결론

인사이트 도출

Overall Game Sales Trends



1) 가장 큰 비디오 게임 시장을 가진 북미, 유럽 지역을 공략

- 대체적으로 많은 지역에서 인기를 얻고 있는 Action 장르의 게임 설계
- 일본지역은 당 게임의 똑같은 배경, 캐릭터 등으로 Role-Playing 게임을 만들어 공략할 수 있음

2) 전체적으로 감소하는 비디오 게임의 출고량

- 기술의 발전으로 모바일, PC 등 다른 종류의 게임 산업이 발달
- 감소하는 추세를 보여주는 비디오 게임 보다는 다른 종류의 플랫폼 게임을 설계하는 것이 더 안전하다고 판단됨

Thank you
