1.

안녕하세요, AI 15기 황형기입니다.

2020년 하반기에 어떤 게임을 설계해야하는지에 대하여 말씀드리겠습니다.

2.

목차는 다음과 같은 순으로 진행됩니다.

3.

첫번째, 게임 산업의 배경입니다.

4.

다음 그림은 타임지에서 선정한 2010년대 최고의 게임 top10중 일부입니다.

해당 게임은 많은 시리즈들을 보유하고 있는 대형게임으로, 그만큼 탄탄한 마니아 층을 가지고 있습니다.

이러한 게임들이 이미 많이 자리잡고 있는 게임 시장에서, 어떤 게임을 설계해야할까요?

5.

이를 알아보기 위해 비디오 게임의 판매량 데이터를 분석해보았습니다.

6.

이 데이터는 다음과 같은 feature를 가지고있습니다.

게임의 명칭을 의미하는 Name, 게임이 지원되는 플랫폼인 Platform, 게임이 출시된 연도인 Year, 게임의 장르인 Genre, 게임을 출시한회사는 Publisher, 그리고 Sales는 지역별 매출량을 나타내며, 단위는 밀리언달러를 기준으로 합니다.

다음으로 이 데이터는 1980년대부터 2010년대까지의 비디오 게임 출고량 데이터로, 이외 유의미한 결과를 갖지않는 데이터는 삭제해주었습니다.

또, Publisher가 입력되어있지 않은 데이터는 다른 데이터들과 같이 Unknown으로 처리해주었고, 출고량의 단위는 Milion $로 통일하였습니다.

7.

이와 같이 정제한 데이터를 바탕으로 먼저 지역별 인기게임의 장르를 누적출고량의 기준으로 나누어 보았습니다.

일본을 제외한 북미, 유럽 등 많은 지역에서 Action, Sports, Shooter 장르의 게임을 선호하는 경향을 보여주었습니다.

일본은 다른 지역들과 다르게 Role-Playing 장르의 게임이 출고량의 많은 부분을 차지하고 있었습니다.

8.

다음으로는 전지역 누적 출고량을 기준으로 가장 인기있는 장르가 무엇인지를 살펴보았습니다.

그 결과, 일본을 제외한 많은 지역에서 Action, Sports, Shooter 장르의 게임을 선호하는 경향을 보였기때문에, 그와 같은 결과를 확인할 수 있었습니다.

9.

다음으로는 연도별로 인기 게임의 트렌드가 어떤지에 대해 살펴보았습니다.

비디오게임이 많은 인기를 얻기 시작한 1980년대에서 90년대에는 Platform 장르의 게임을 선호하는 경향을 보여주었습니다. 한번쯤 다들 해보셨을 슈퍼마리오가 대표적인 Platform게임의 예죠.

하지만 이후, 게임 기술의 발전으로 박진감 넘치는 액션,스포츠,슈터장르의 게임이 인기를 얻기 시작하였습니다.

10.

그래서 2010년대 가장 인기많은 장르 세가지의 추세를 확인해보았습니다.

세가지의 장르 모두 3차원 그래픽이 도입된 1990년대 중반부터 인기를 얻기 시작하여, 2000년대 중반에서 2010년대까지 가장 많은 출고량을 보여주고있습니다.

11.

그렇다면 연도별 인기게임의 공급사는 어떨까요?

1980년대부터 2000년대까지는 닌텐도가 많은 출고량을 보여주지만, 이후 F탄탄한 매니아층의 게임을 가진 EA가 2010년대부터는 더 많은 출고량을 보여주고 있습니다.

12.

최근 10년 이내 인기가 많은 5개 공급사의 추세를 확인해봤을때, 2000년대까지는 닌텐도가 많은 출고량을 보여주지만, 이후 타공급사들과 많은 경쟁을 하게된것으로 보입니다.

13.

다음으로는 연도별로 인기게임의 플랫폼은 어떤 양상을 보일지 확인해보았습니다.

NES가 80년대에 많은 출고량을 보여주지만, 95년에 단종된 후 PS시리즈와 X박스가 지속적으로 많은 인기를 얻고 있었습니다.

14.

최근 10년이내에 인기가 많았던 5개 플랫폼의 출고량 추세를 확인해보니, 2000년대 후반까지는 WII가 많은 인기를 얻었지만, 이후 PS와 X360에 추월당한 것을 확인할 수 있었습니다.

15.

이와 함께 출고량이 높은 게임에 대한 분석을 진행해보았습니다.

2010년대에 인기를 끌었던 100가지 게임의 장르의 비율을 확인했더니, 액션,슈터게임이 거의 과반수를 차지했고, 롤플레잉과 스포츠 장르의 게임이 비슷한 비율로 그뒤를 이었습니다.

16.

플랫폼의 비율은 플레이스테이션이 약 41%의 많은 비율을 차지했고, X360이 24%로 그 뒤를 이었습니다.

17.

비디오 게임 시장의 점유율을 보았을때는, 닌텐도,액태비전,EA가 각각 21%,17%,.14%로 많은 비중을 차지했습니다.

18.

다음으로는 비디오 게임의 시장이 큰 지역을 보기위해 최근 10년이내에 가장 인기가 많은 100개의 게임을 추려, 지역별 출고량 비율을 확인해보았습니다.

그결과, 북미지역과 유럽지역이 비디오게임시장의 대부분을 차지하고있는것으로 보였습니다.

19.

이와 같이 분석해본 결론으로는,

20.

먼저 가장 큰 비디오 게임 시장을 가진 북미, 유럽 지역을 공략해야합니다.

또한 대체적으로 많은 지역에서 인기를 얻고있는 액션 장르의 게임을 설계하되, 자리를 잡게되면 일본 시장을 당게임의 똑같은 배경, 캐릭터 등을 가진 롤플레잉 게임으로 공략할 수 있을 것입니다.

두번째로, 기술의 발전으로 모바일, 온라인 게임 등 다른 종류의 게임산업의 발달등의 요인으로, 다음 추세그래프와 같이 비디오 게임의 출고량이 전체적으로 감소하고있습니다.

때문에 비디오 게임보다는, 다른 종류의 플랫폼 게임을 설계하는 것이 더 안전하다고 판단됩니다.

21.

감사합니다.