



AI 17 김정수



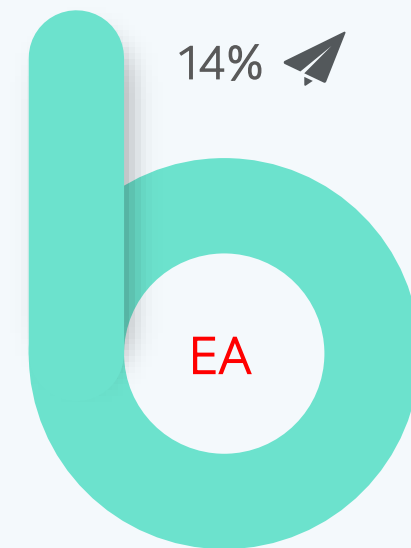
Games Trend Analysis

“어떤 **게임**을 주목해야하는가?”



	매출		영업이익	
	2022 Q2	YoY*	2022 Q2	YoY
액티비전-블리자드	16억 4,400만 달러	-28.4%	3억 3,800만 달러	-64.8%
엔비디아	67억 달러	3.0%	4억 9,900만 달러	-80.0%
EA	17억 6,700만 달러	14.0%	4억 4,100만 달러	37.0%
엑스박스	37억 달러	-7.0%	-	-
소니 게임부문	6,040억 엔	-2.4%	528억 엔	-36.6%
닌텐도	3,074억 엔	-4.7%	1,016억 엔	-15.1%
텐센트 게임부문	716억 8,300만 위안	-1.0%	-	-

글로벌 주요 게임사의 2분기 실적 / 출처 : * Year on Year,



FIFA 시리즈의 성공적인 출시

✓ Data introduction

- Vgames2.csv

- 게임 출시 연도, 지원하는 플랫폼, 장르, 해외 출고량 등에 대한 16,598개의 데이터
- 출고량은 기본 단위 $M=10^6$
- 전처리 후 16,241개의 데이터

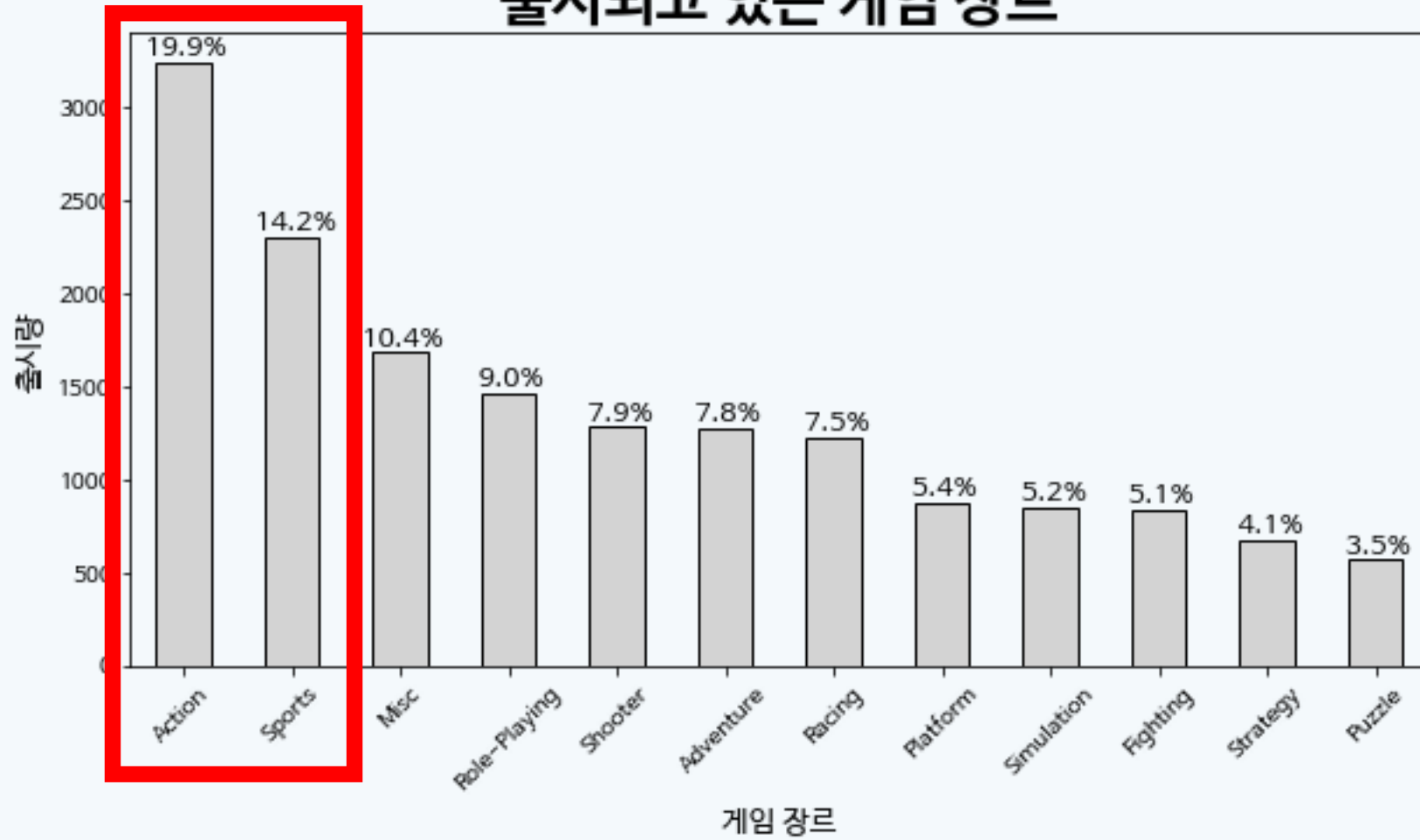
✓ Presentation direction

- 현황 파악
- 다음 분기(2021년 6월)에 어떤 게임을 출시할 지에 대한 방향성

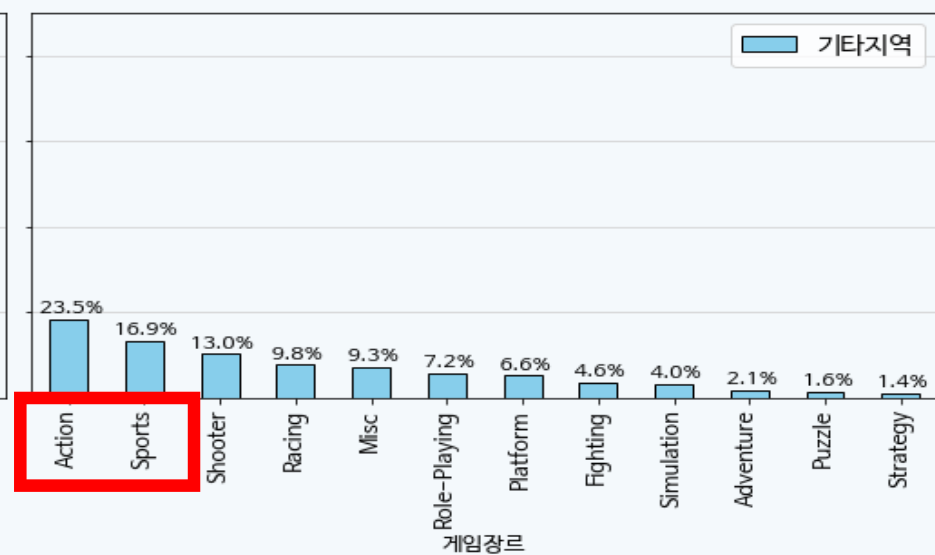
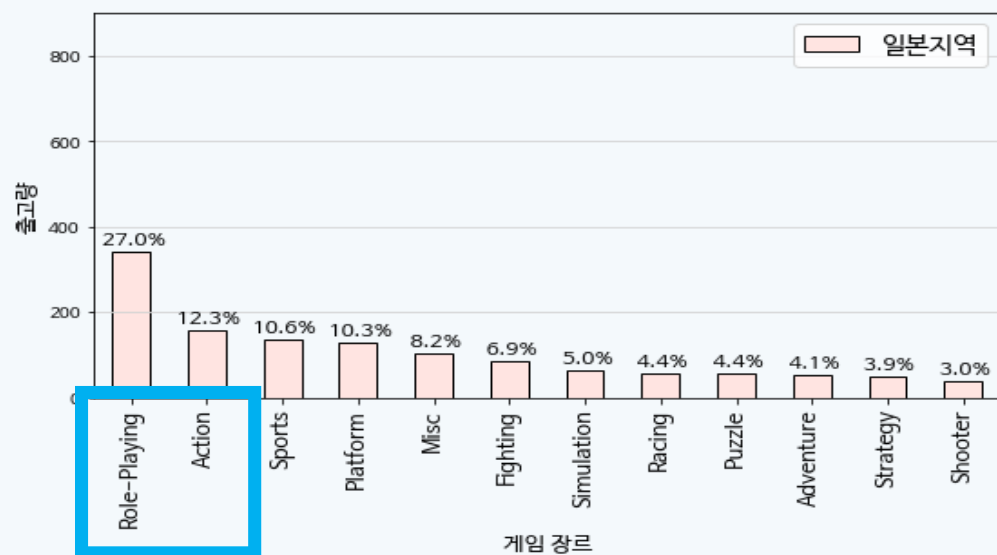
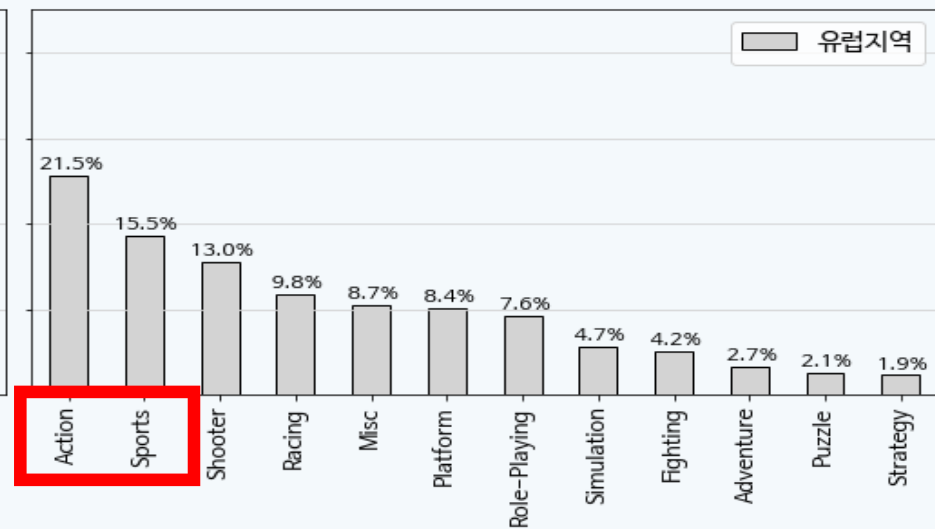
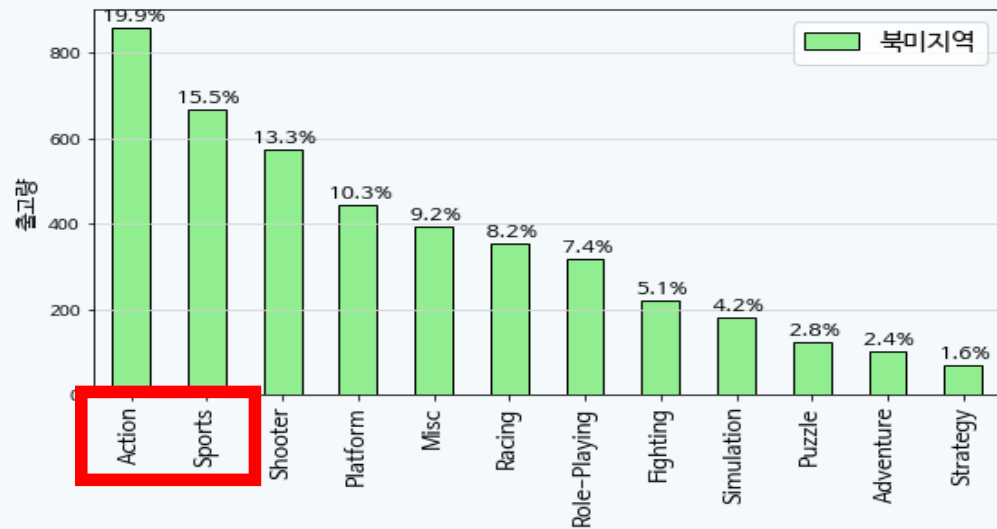
- Name : 게임의 이름
- Platform : 게임이 지원되는 플랫폼의 이름
- Year : 게임이 출시된 연도
- Genre : 게임의 장르
- Publisher : 게임을 배급한 회사
- NA_Sales : 북미지역에서의 출고량
- EU_Sales : 유럽지역에서의 출고량
- JP_Sales : 일본지역에서의 출고량
- Other_Sales : 기타지역에서의 출고량



출시되고 있는 게임 장르

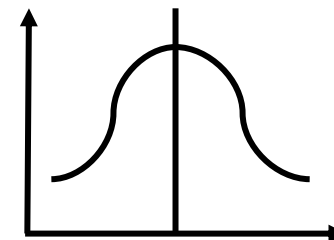


지역별 게임 장르 선호 순위(지역별 출고량)



가설 검정 : 지역별로 선호하는 장르가 다른지에 대한 신뢰성 

귀무 가설 : 북미, 유럽, 일본, 기타 지역의 장르가 같다.
대립 가설 : 북미, 유럽, 일본, 기타 지역의 장르가 다르다.



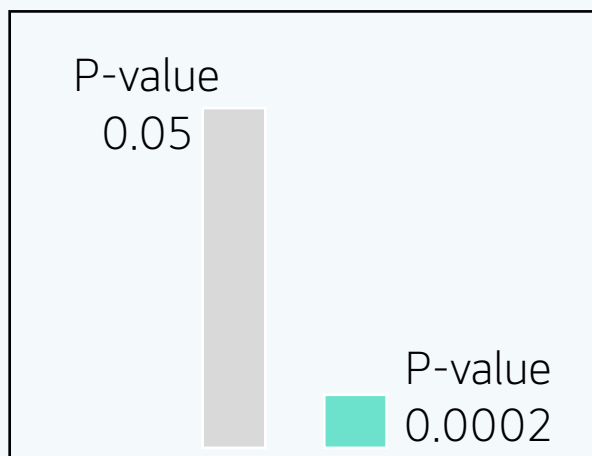
ANOVA



정규성 위배

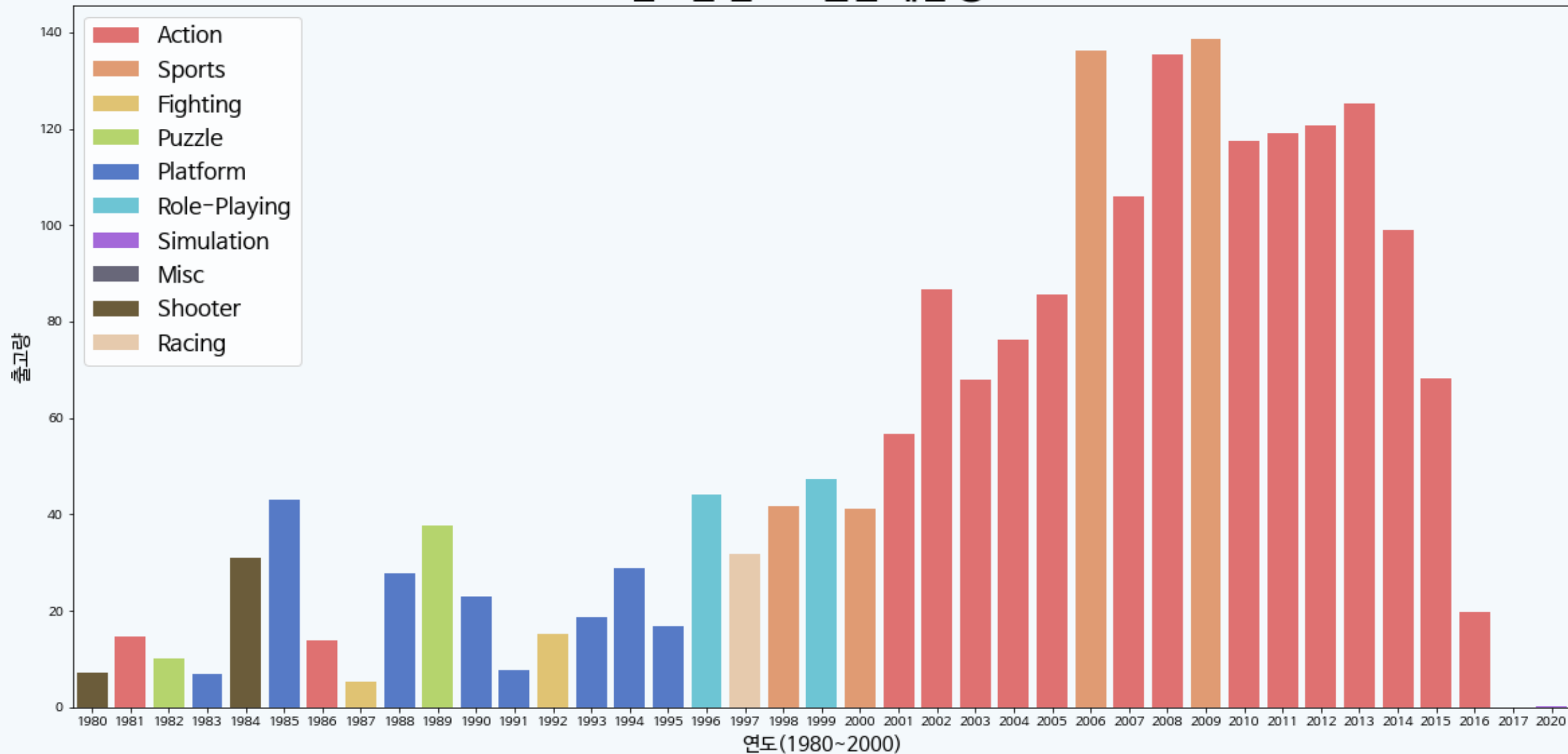


Kruskal-Wallis test

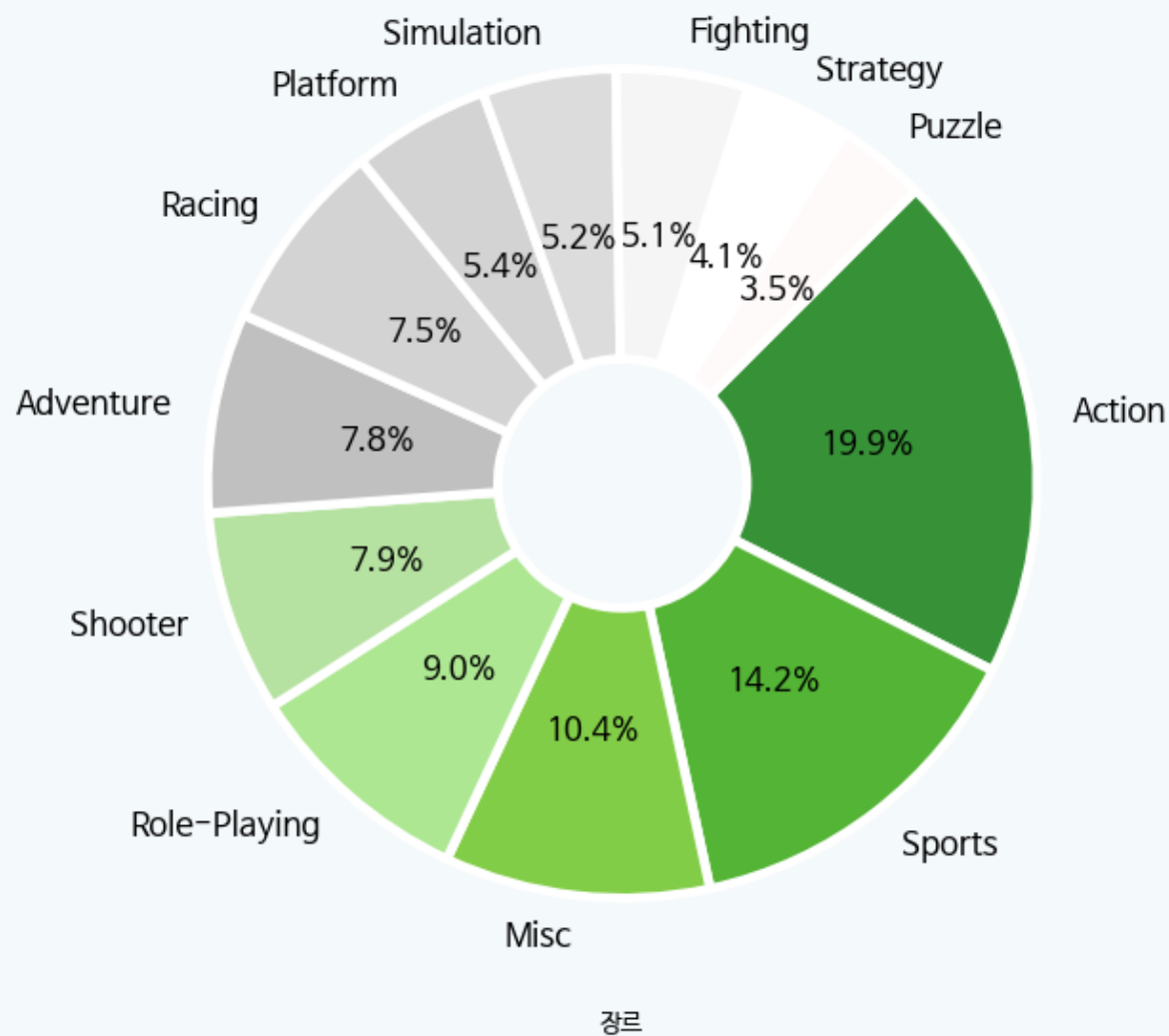


대립가설 채택 : 지역별로 선호하는 장르 다르다.

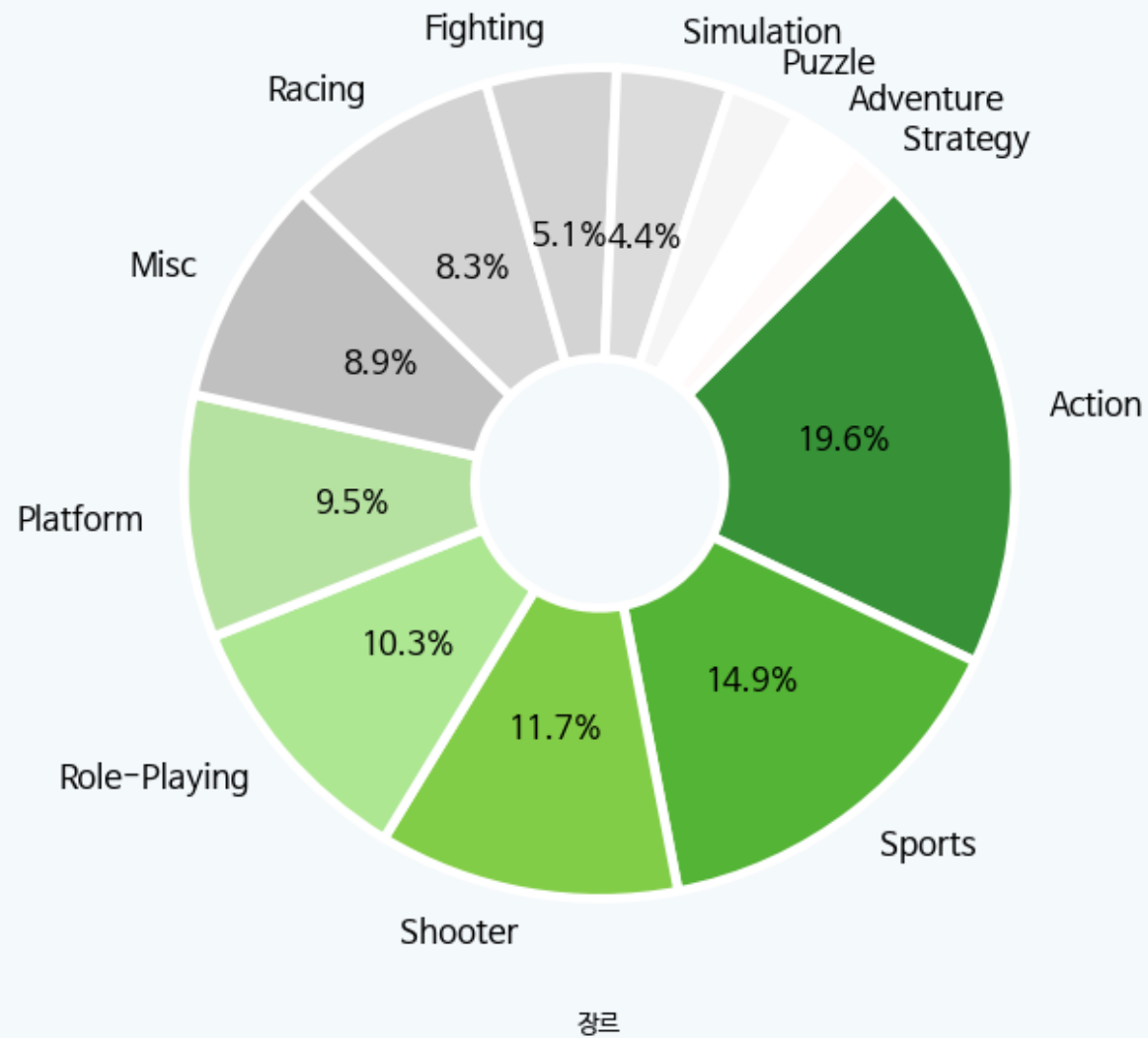
연도별 선호도 높은 게임 장르



장르별 출시량 순위

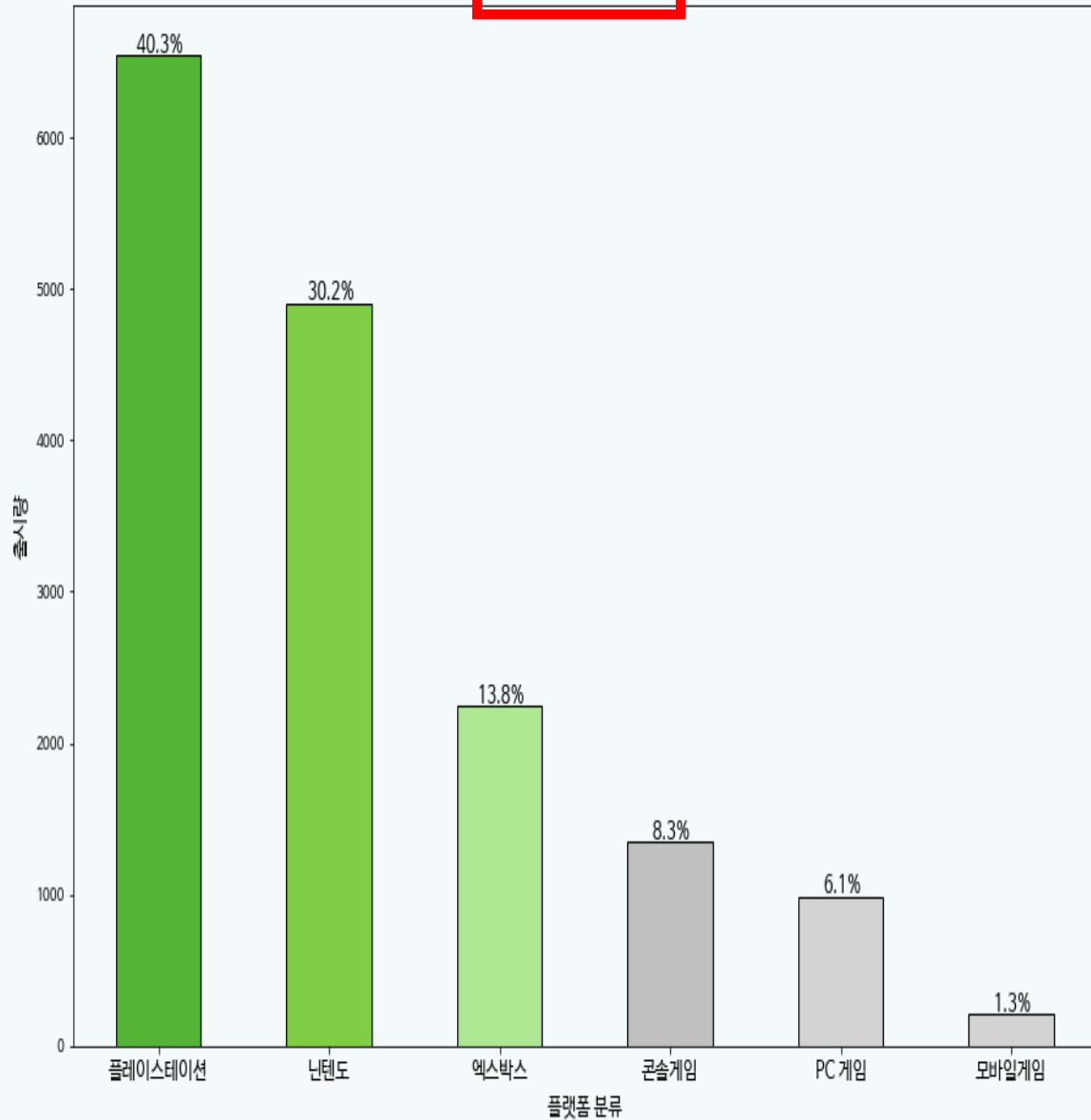


장르별 선호도 순위

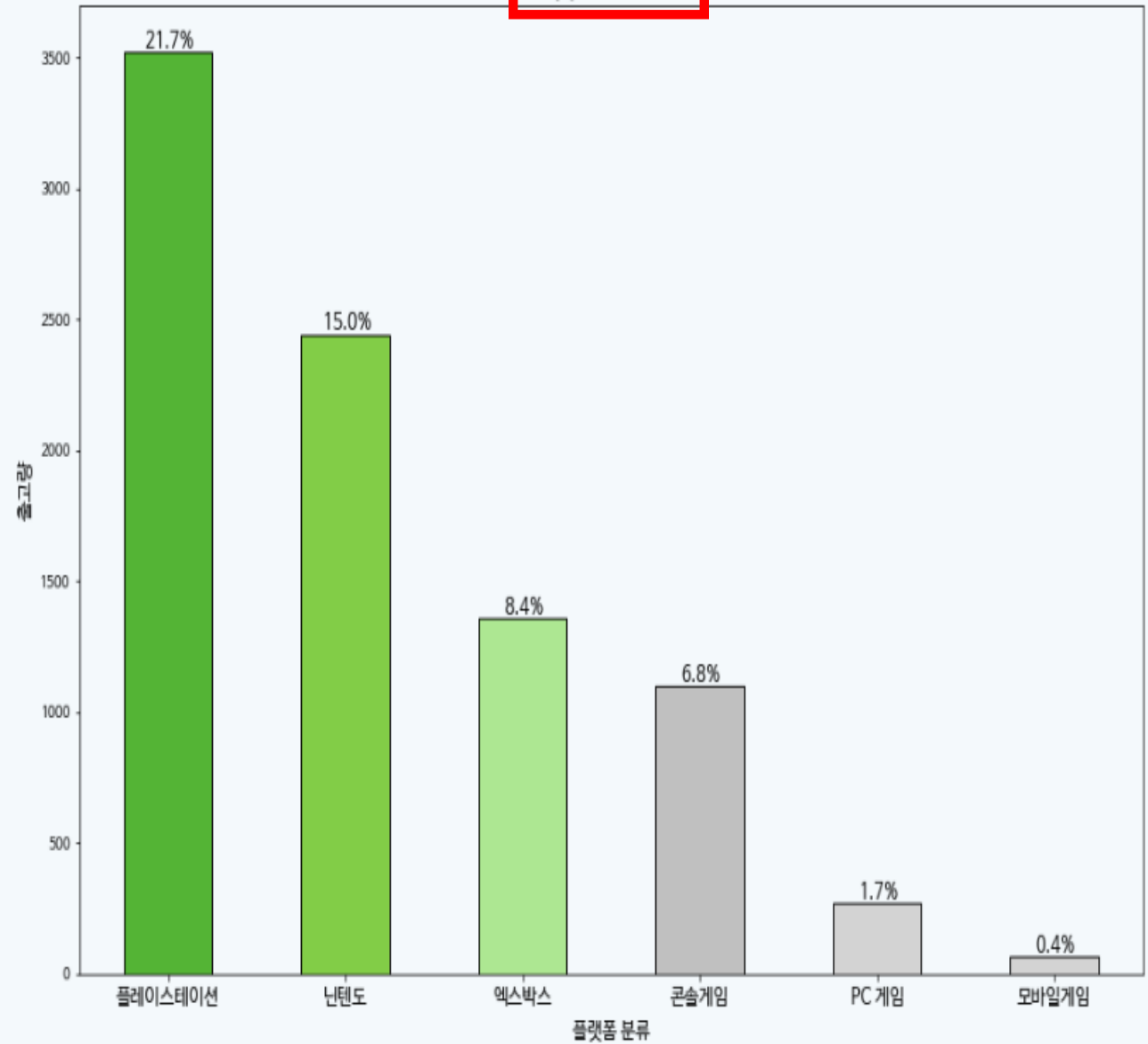


2. 분석_플랫폼

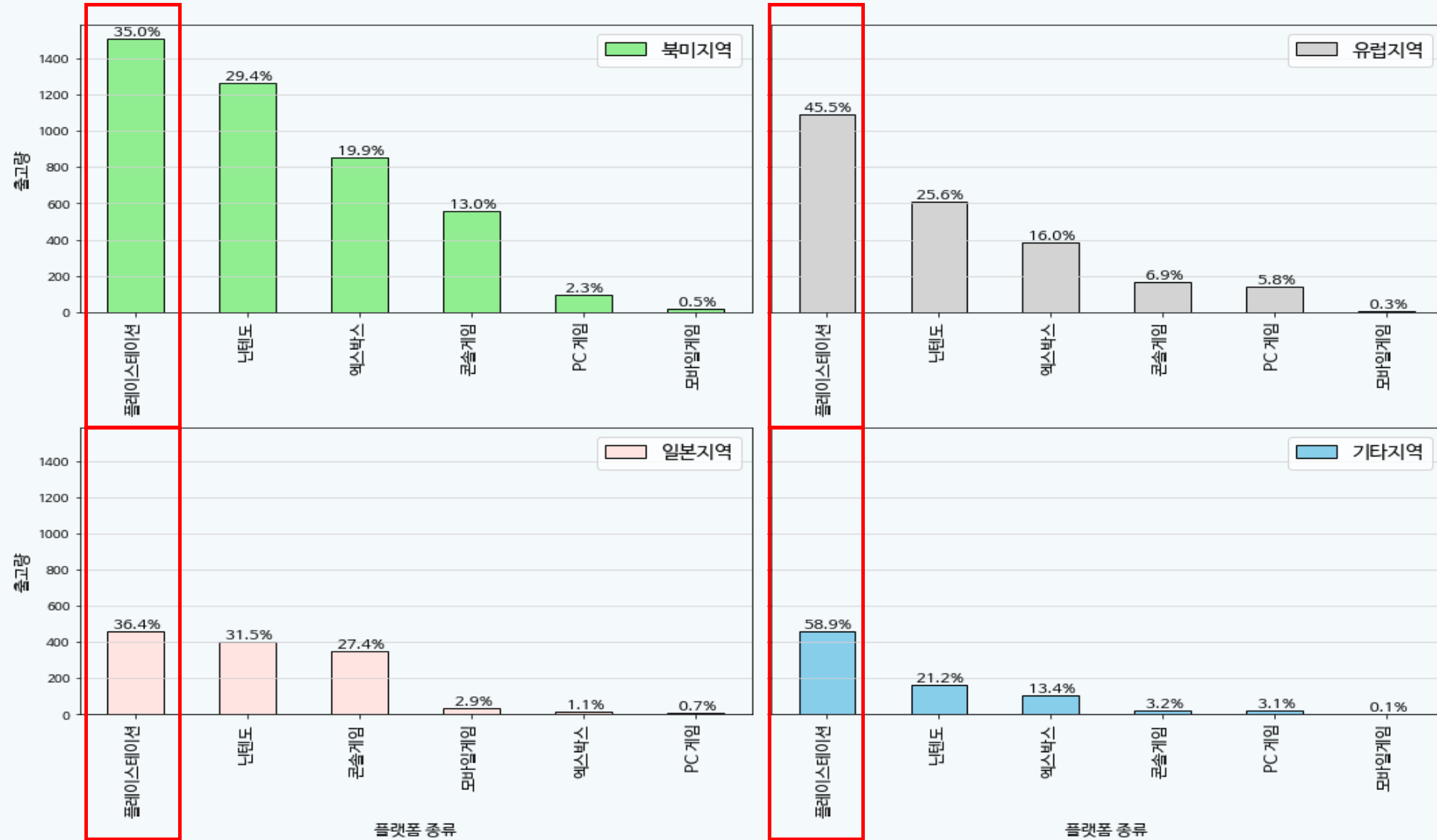
플랫폼별 출시량



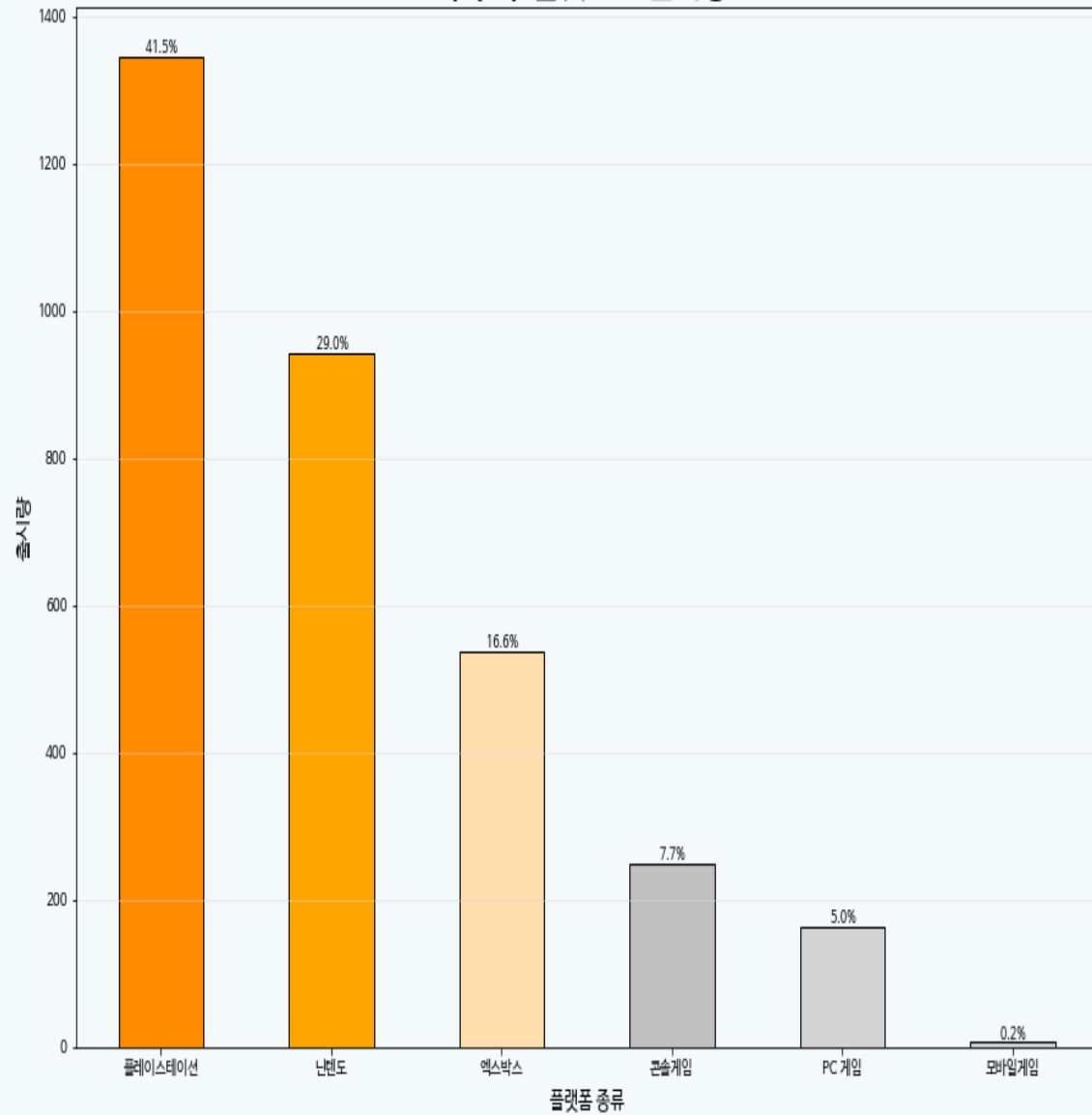
플랫폼별 선호도



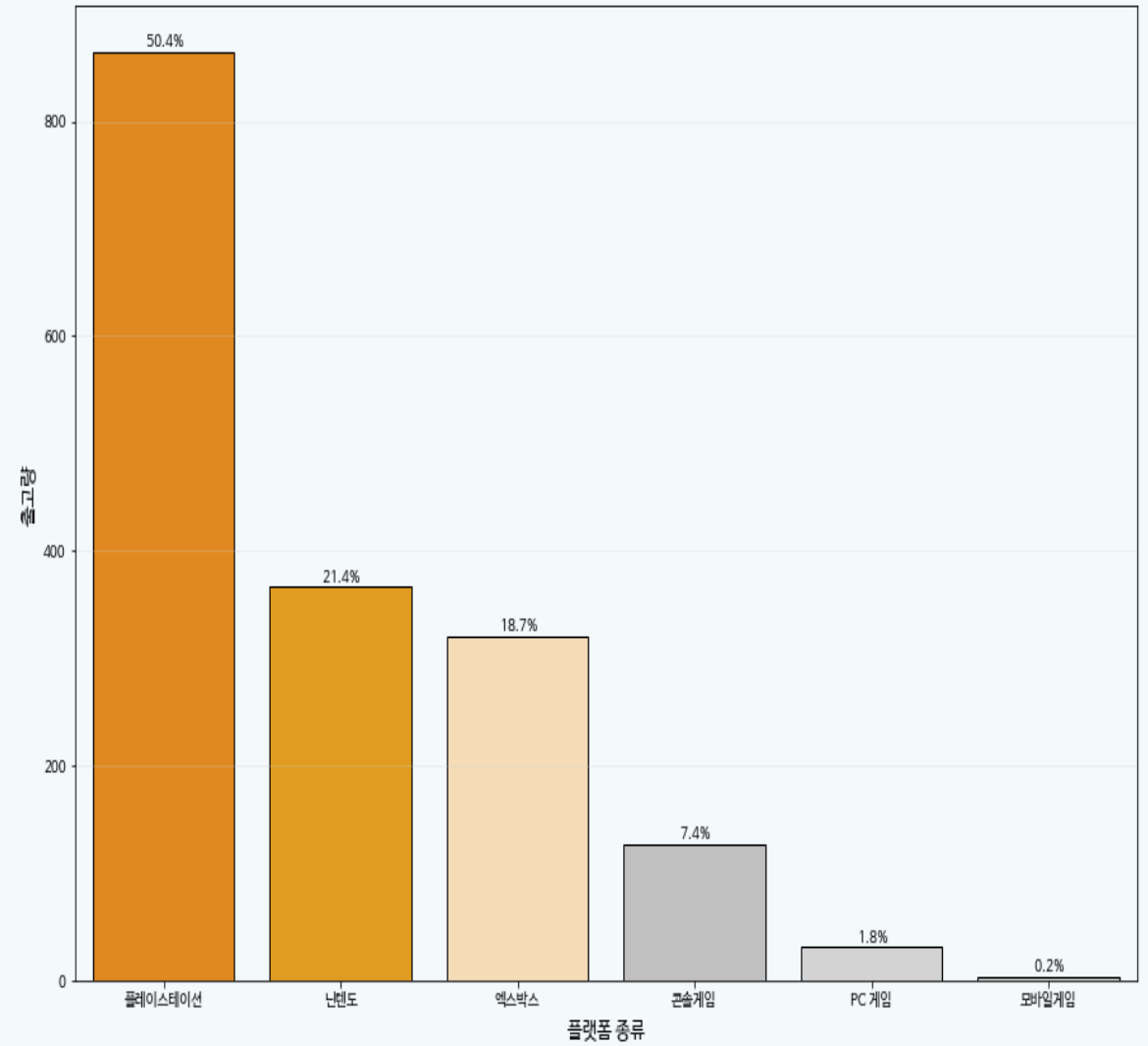
지역별 게임 플랫폼 선호 순위



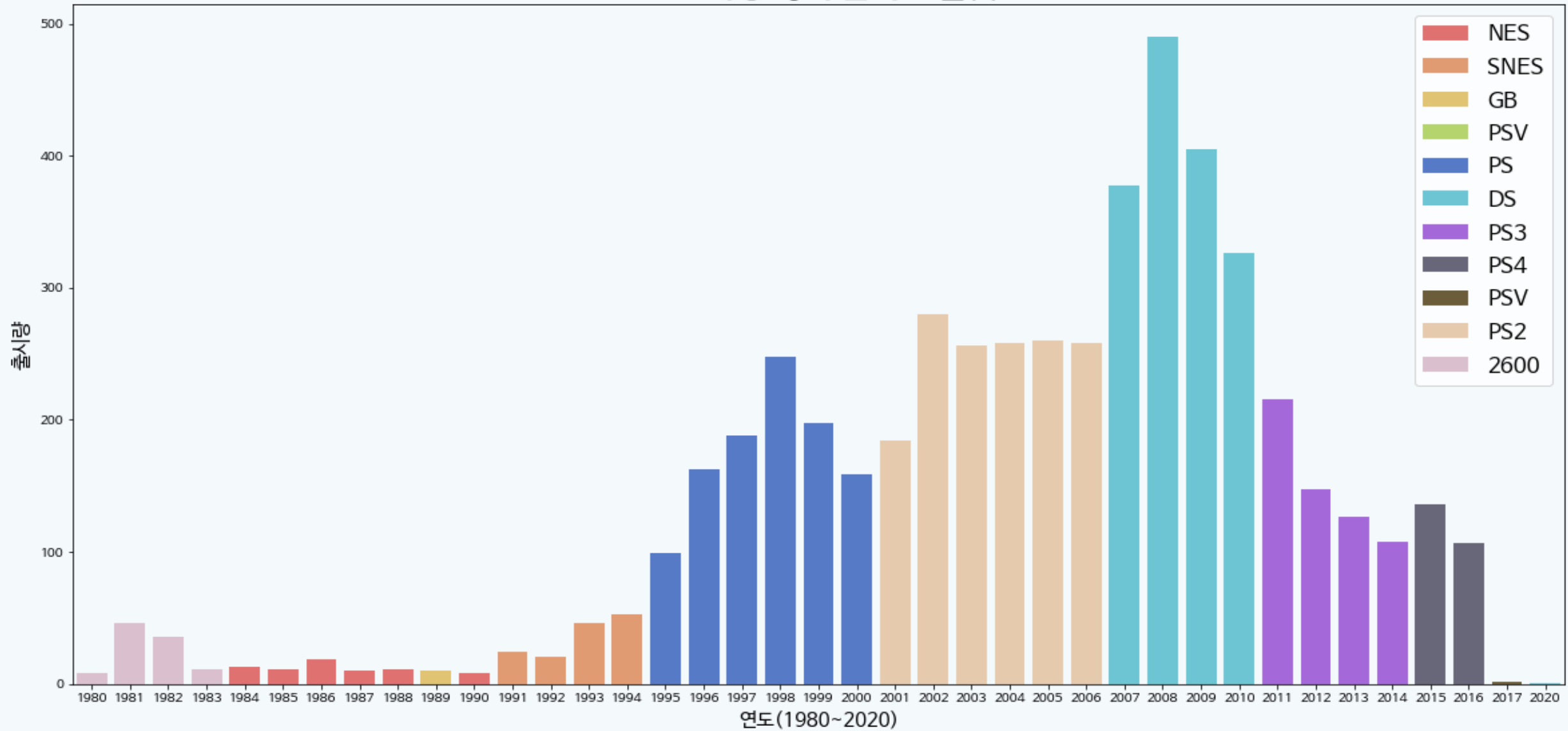
(액션) 플랫폼별 출시량



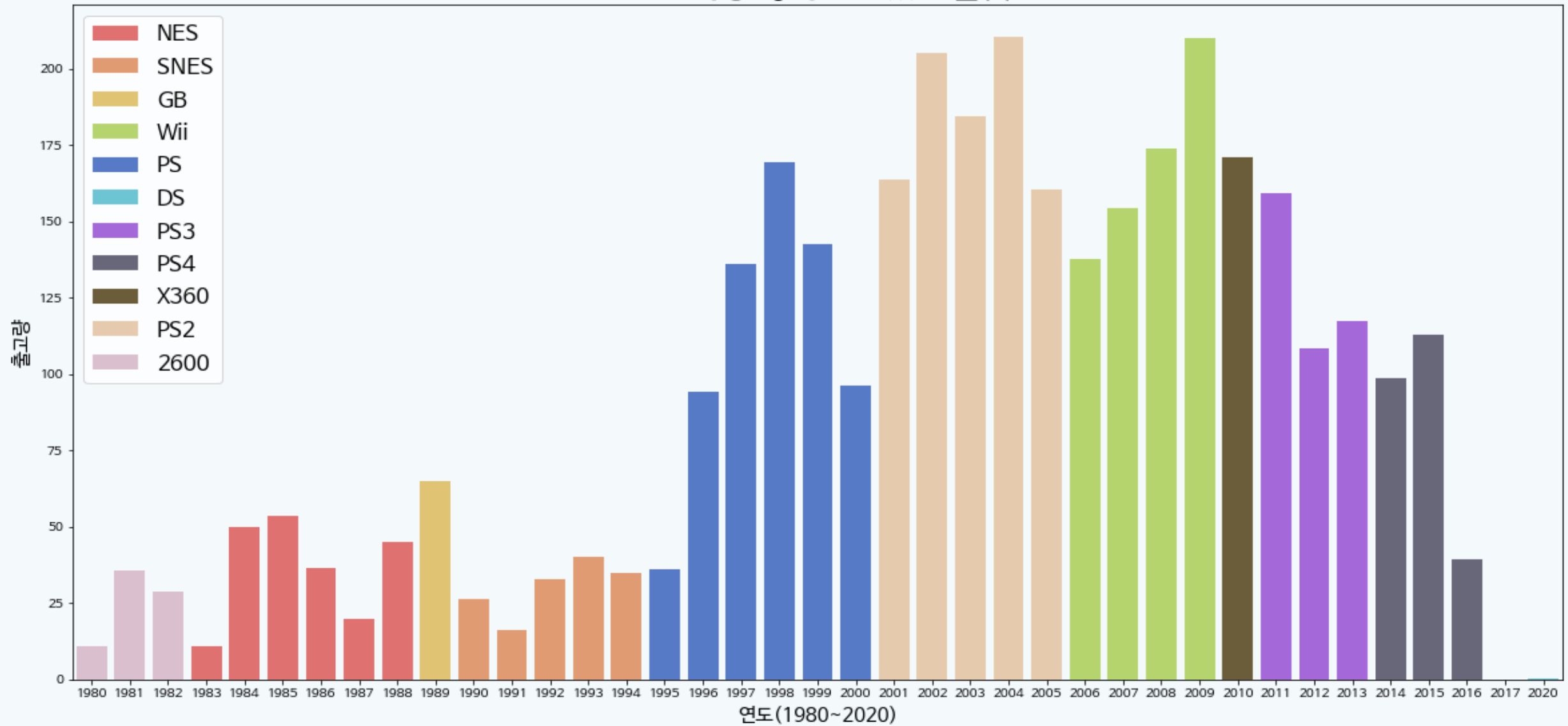
(액션) 플랫폼별 선호도



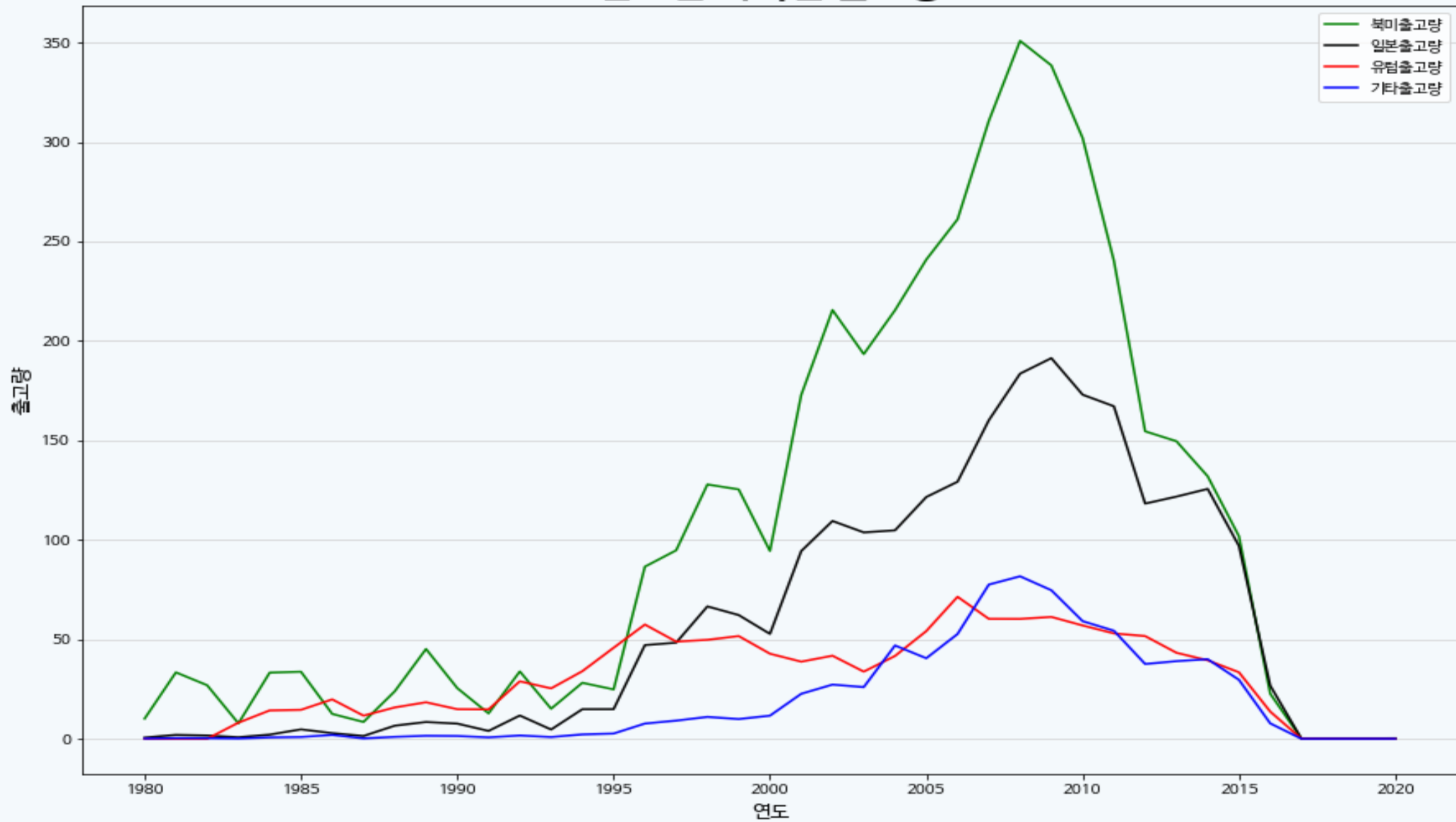
연도별 가장 많이 출시된 플랫폼



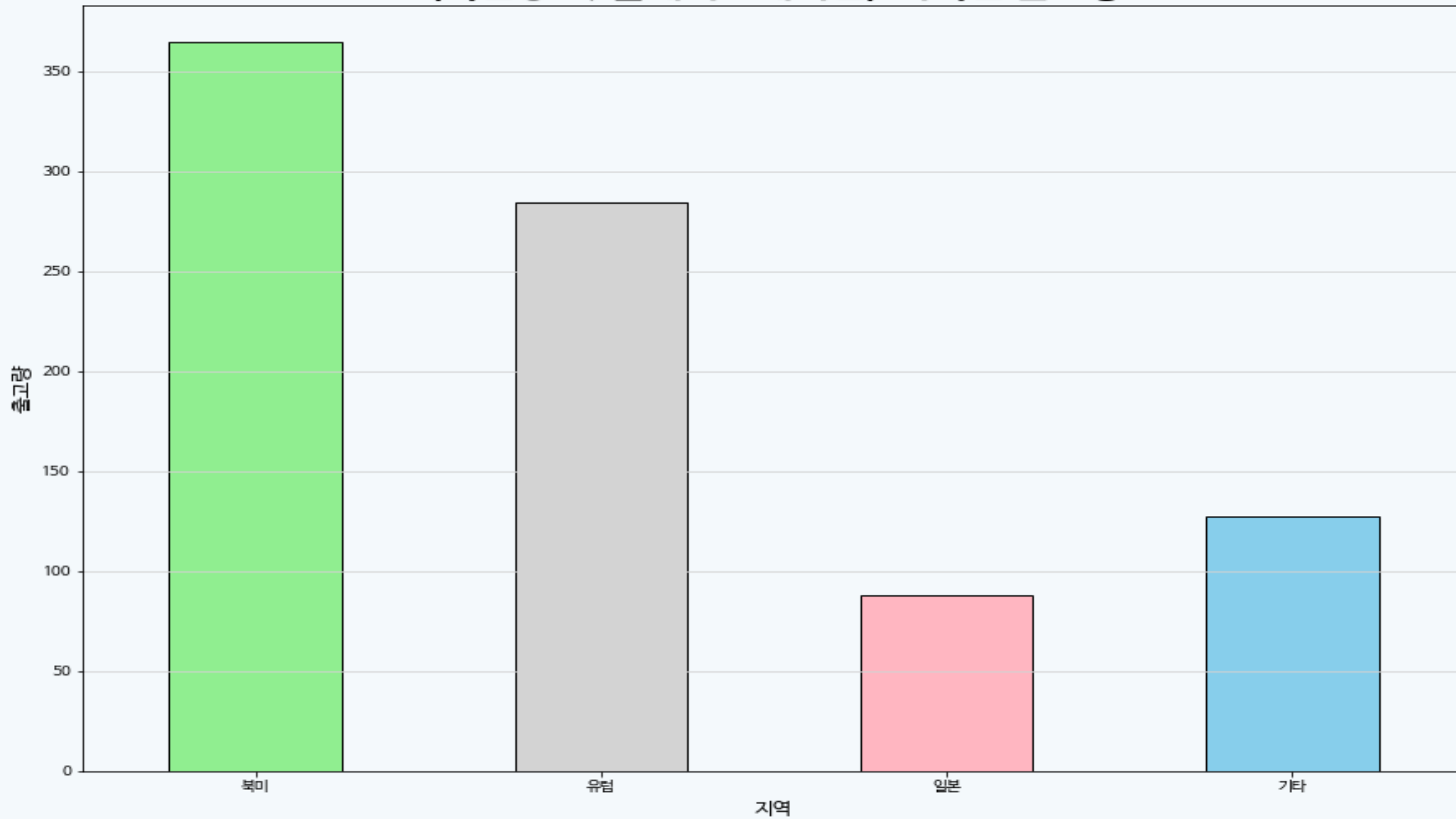
연도별 가장 많이 선호했던 플랫폼



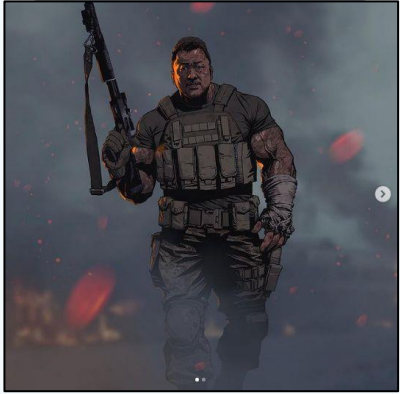
연도별 지역별 출고량



(액션장르, 플레이스테이션) 지역별 출고량



01



장르 : Action

02



Platform : 플레이 스테이션

03



지역 : 북미

- 전체적인 분석에 의하면 액션 장르의 게임을 설계하고, 지원되는 플랫폼은 플레이 스테이션, 그리고 해외로 출고를 한다면 북미가 좋다는 분석결과가 나왔다. 하지만 **게임시장은 이미 포화상태**이다. 이렇게 게임을 설계했을 때 과연 이익이 날까 라는 의구심이 들기도 했다. 그래서 내린 **결론은 트렌드를 쫓아가되 우리 회사만이 만들 수 있는 게임을 만드는 것이 중요**하다고 생각했다.
- 분석을 통해 플랫폼을 플레이 스테이션 하나로 지정은 했지만, 2021년 자료 조사에 따르면 플랫폼의 전환은 **크로스 플레이를 지원하는 양상으로 전개**되고 있다고 한다. 플랫폼과 상관없이 다양한 사람들과 게임을 할 수 있는 것. 즉 **멀티 플랫폼**이 트렌드가 될 것이라 생각된다.