

Section1.

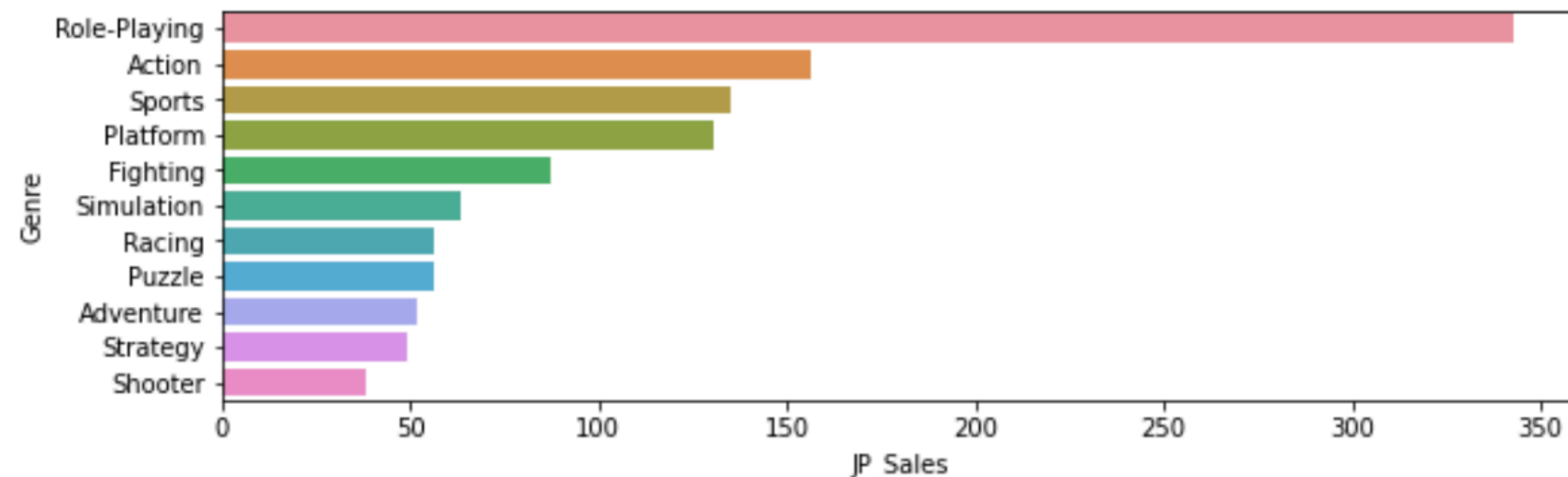
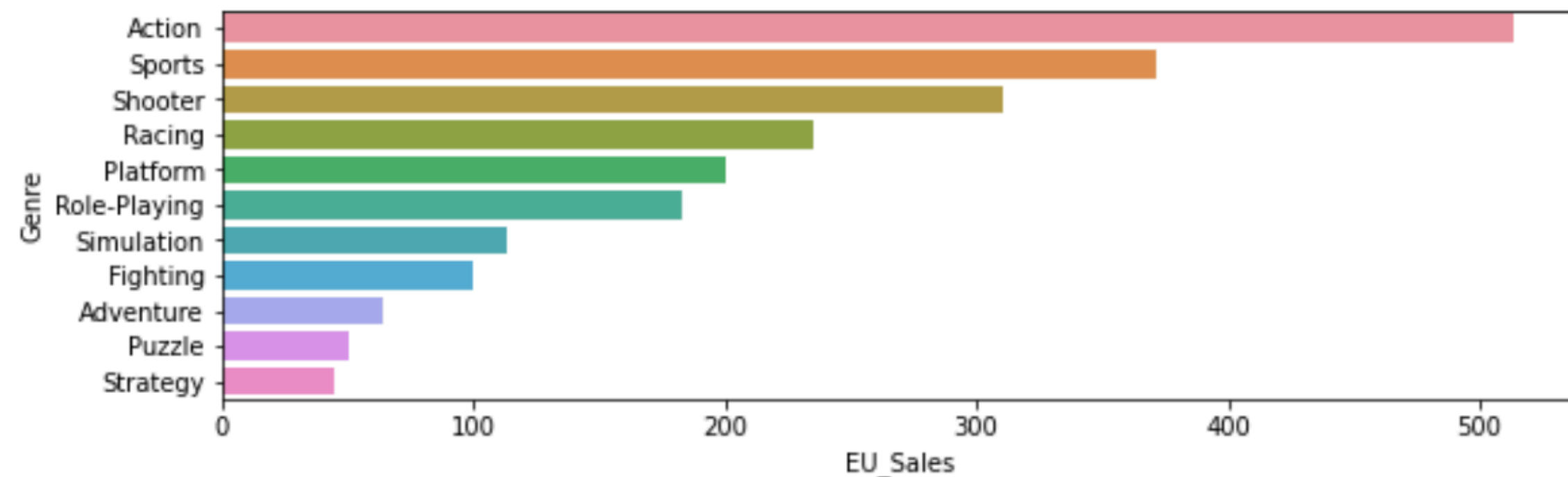
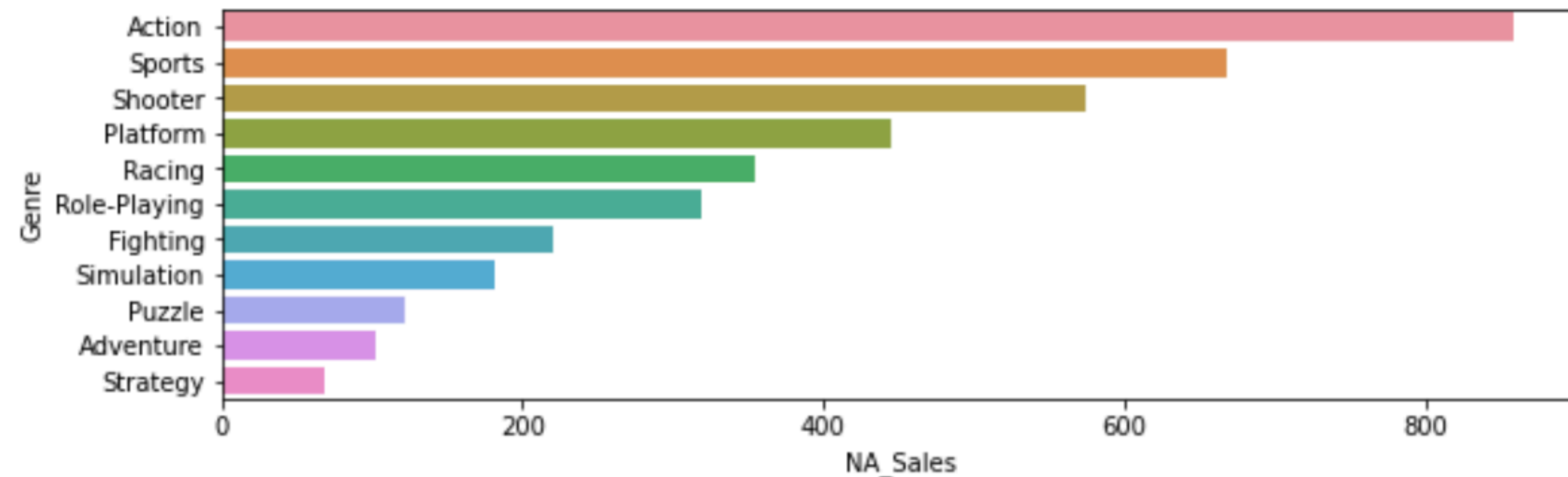
Dataset을 활용한 인사이트 도출

상황설정

- Nintendo Switch 발매 직후
- 2017년 12월 한국 출시에 발맞춰 게임 출시
- 한국의 인디게임제작사
- 이하 SH게임즈
- 전체적인 투자비용 낮음(크라우드 펀딩)

1. 지역별 선호하는 게임 장르

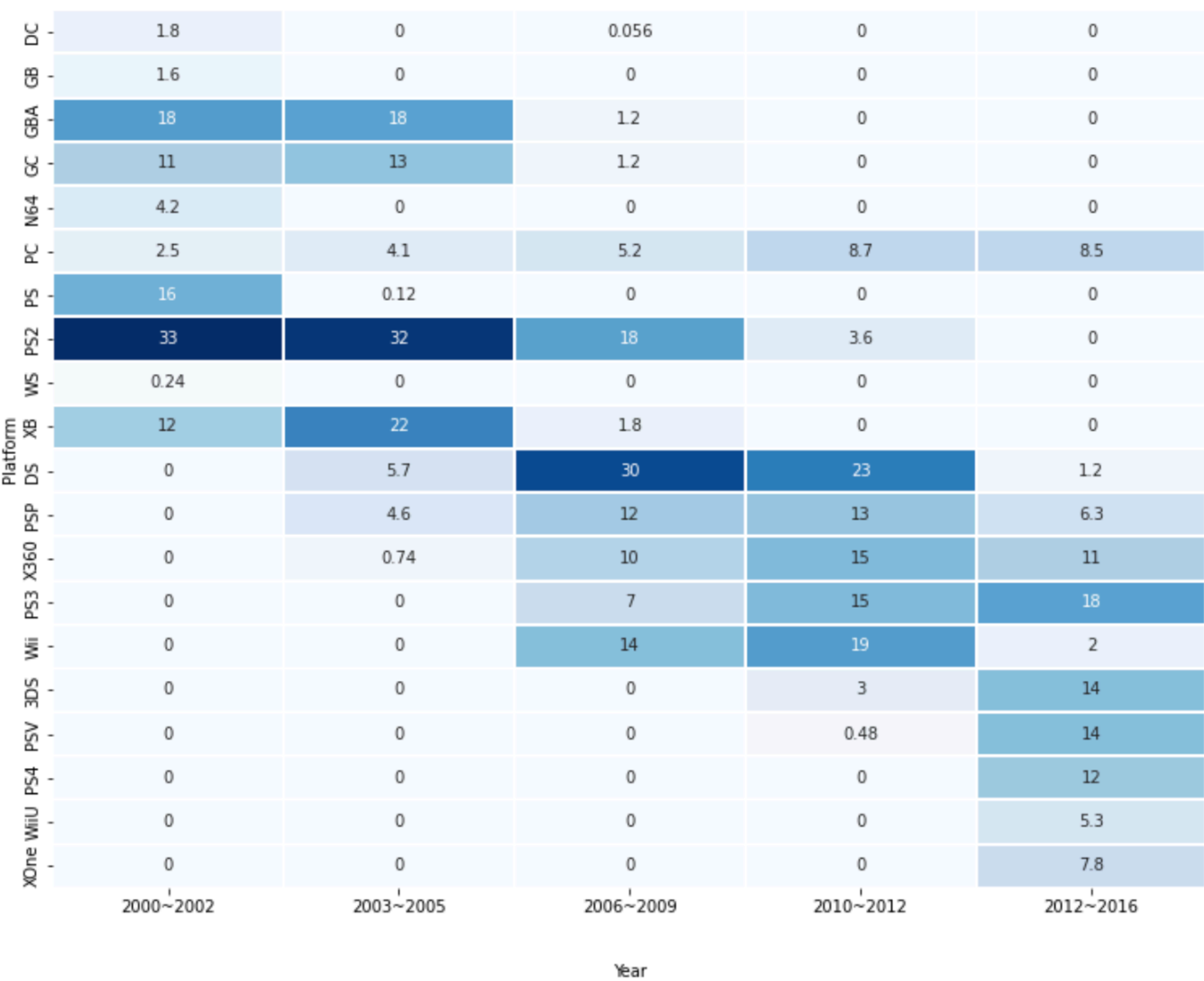
문화권에 따른 선호 게임장르



- 선호도를 나타내는 지표를 출고한 게임 타이틀 갯수로 선정.
- 북미와 유럽의 선호도는 크게 다르지 않음.(이 후 북미와 유럽을 서구권으로 표현)
- 일본의 Role-Playing 장르 선호도가 서구권에 비해 압도적으로 높음 .
- 문화권 에 따라 특정 장르의 게임이 더 잘 팔릴 수 있다는 것을 알 수 있음.

2.연도별 게임 트렌드

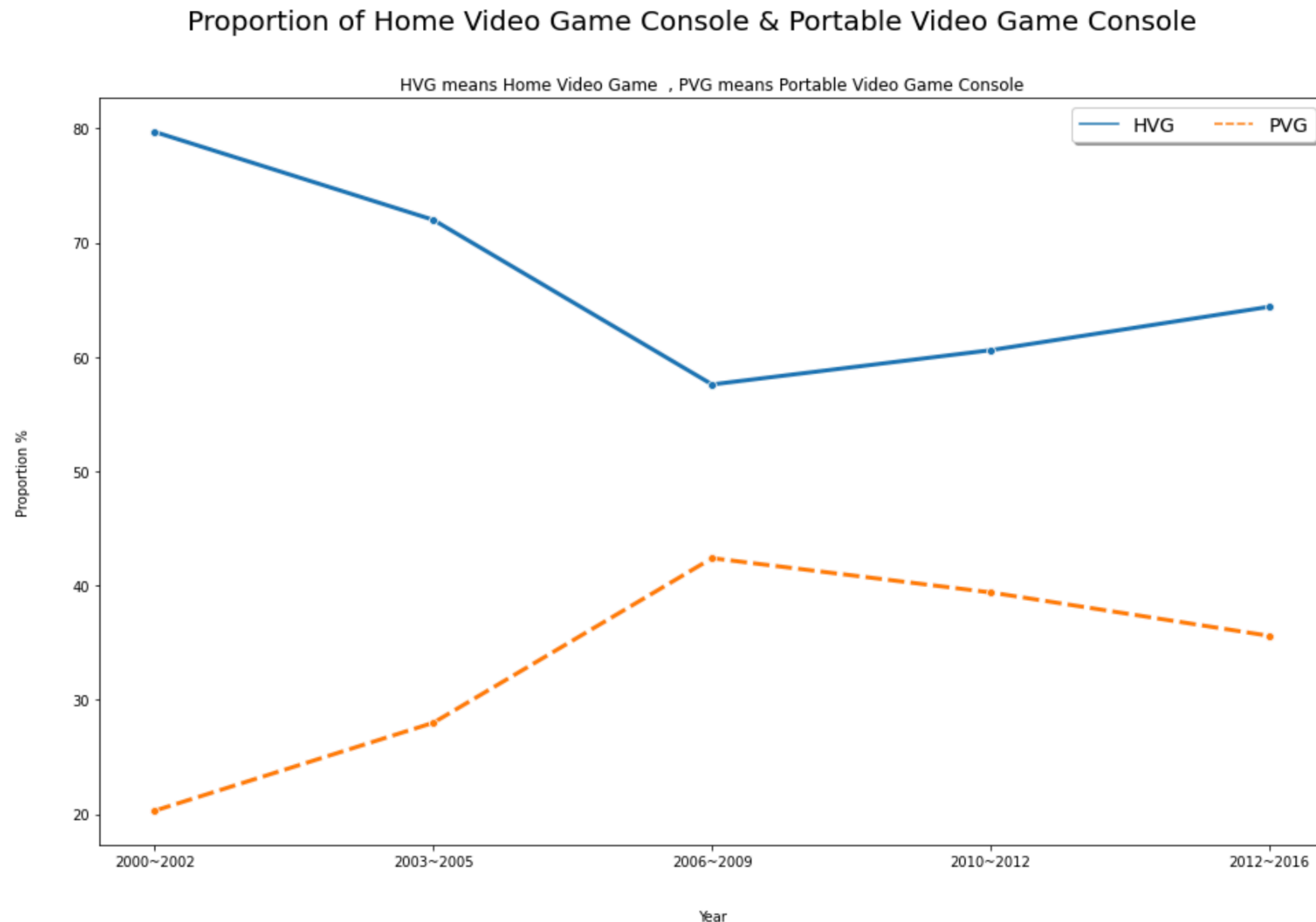
연도별 플랫폼 점유율



- 3년으로 묶어서 표현
- 2000년대 초반 거치형 게임기 강세
- 2000년대 중후반 휴대용 게임기 상승세
- 2010년대 이후 휴대용 게임기 점유율 하락세

2.연도별 게임 트렌드

연도별 거치형 게임기와 휴대용 게임기 비율 분석

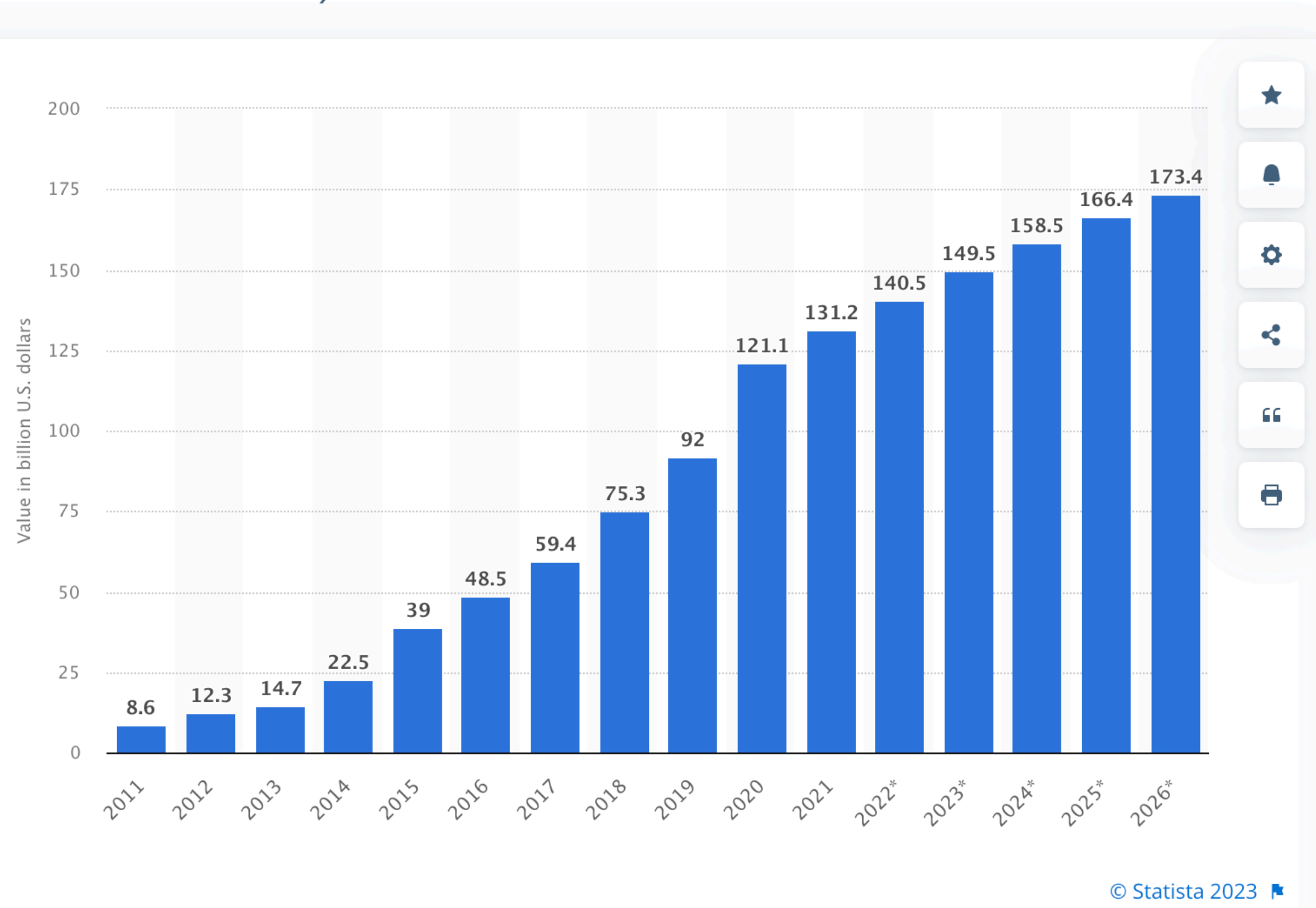


- 거치형 게임기와 휴대용 게임기로 분류
- 2000년대 휴대용 게임기의 비율 상승
- 2010년 진입 후 휴대용 게임기의 비율 하락
- 이유 분석 중 2010년 스마트폰 대중화 인지
- 외부 통계로 MobileGame 폭발적 성장 확인
- 스마트폰이 휴대용 게임기의 강점인 휴대성을 희석시킴

2.연도별 게임 트렌드

연도별 거치형 게임기와 휴대용 게임기 비율 분석

(in billion U.S. dollars)

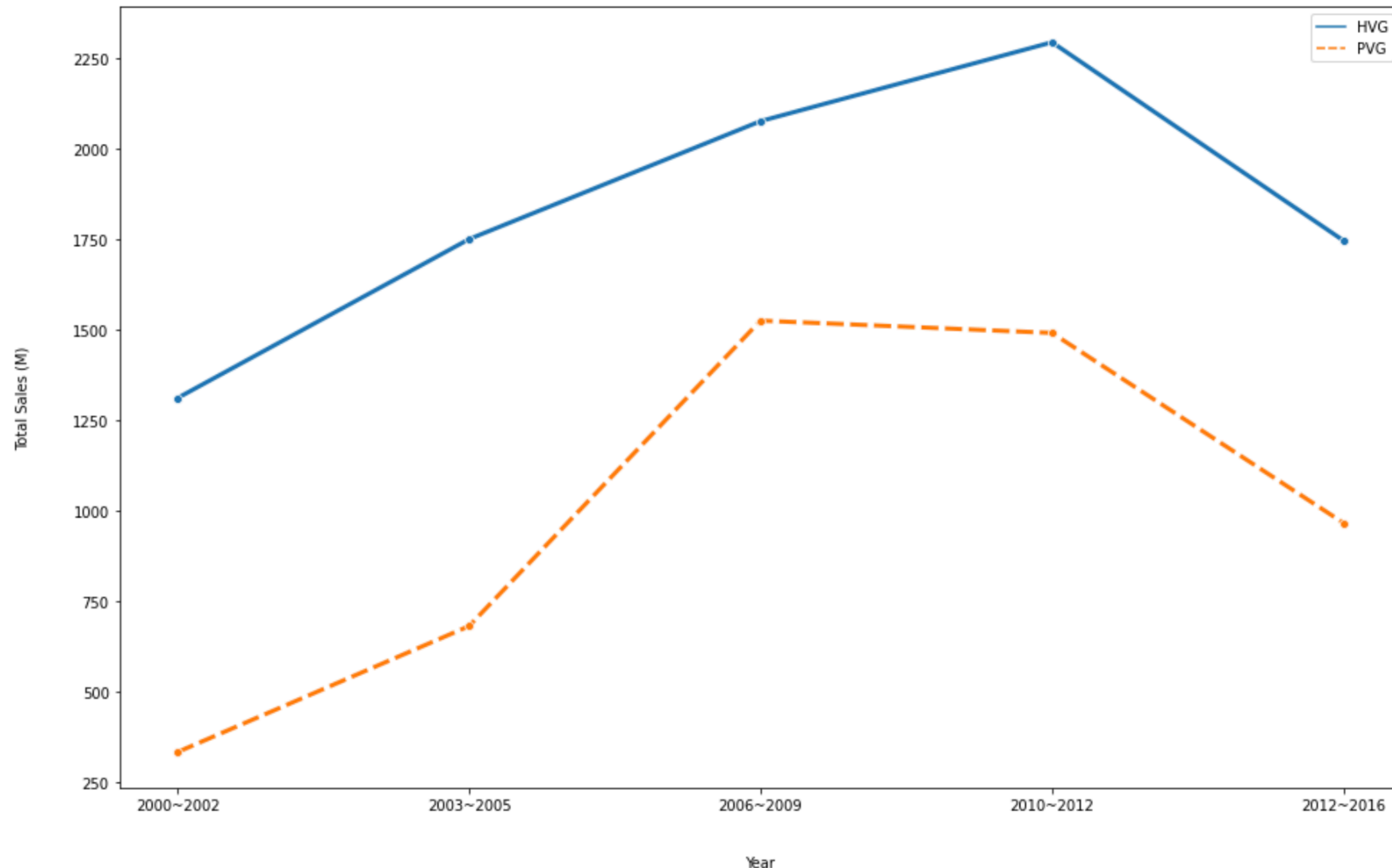


- 거치형 게임기와 휴대용 게임기로 분류
- 2000년대 휴대용 게임기의 비율 상승
- 2010년 진입 후 휴대용 게임기의 비율 하락
- 이유 분석 중 2010년 스마트폰 대중화 인지
- 외부 통계로 MobileGame 폭발적 성장 확인
- 스마트폰이 휴대용 게임기의 강점인 휴대성을 희석시킴

2.연도별 게임 트렌드

연도별 거치형 게임기와 휴대용 게임기 비율 분석

Total Sales of Home Video Game Console & Portable Video Game Console

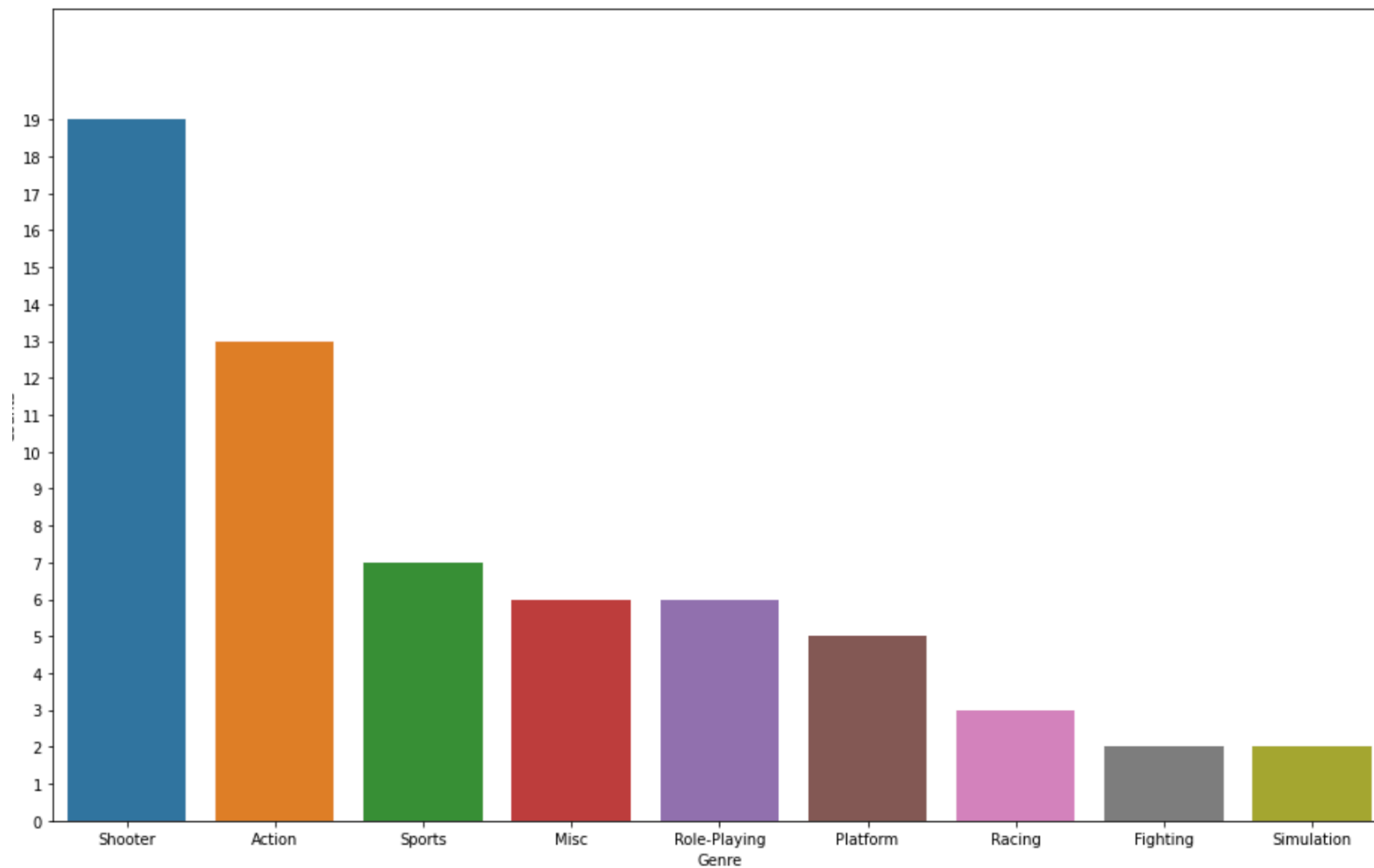


- 거치형 게임기와 휴대용 게임기로 분류
- 2000년대 휴대용 게임기의 비율 상승
- 2010년 진입 후 휴대용 게임기의 비율 하락
- 이유 분석 중 2010년 스마트폰 대중화 인지
- 외부 통계로 MobileGame 폭발적 성장 확인
- 스마트폰이 휴대용 게임기의 강점인 휴대성을 희석시킴

3. 인기가 많은 게임에 대한 분석

장르별 총 출고량과 출고량 평균

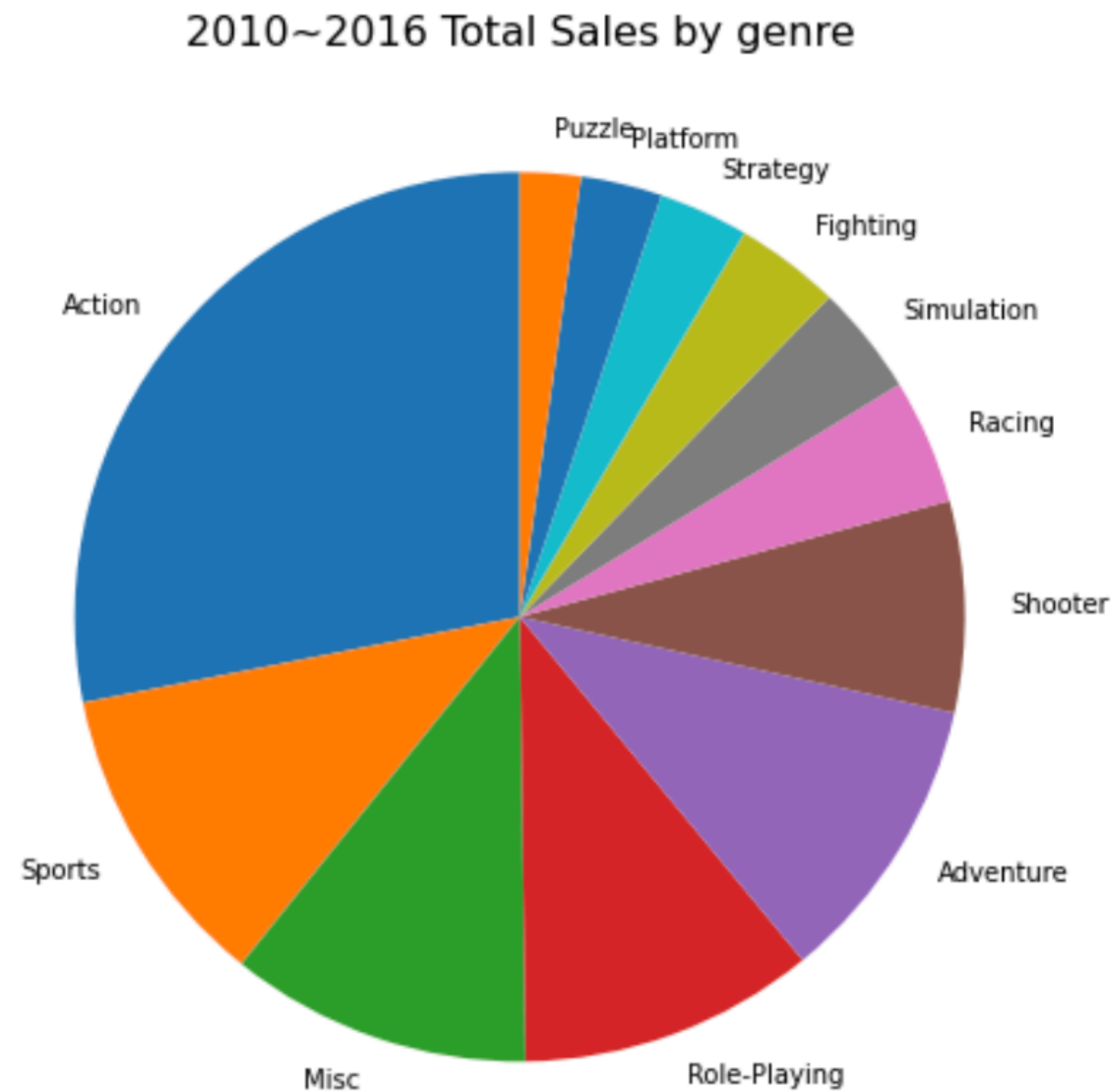
Title's Genre sold over 5M



- 2010~2016년 사이의 장르별 총 출고량
- 인기 게임장르는 Shooter, Action, Sports
- 중소게임제작사이기 때문에 경쟁작이 적어야 함
- 총 출고량이 적고 평균 출고량이 많은 Genre를 선정
- 선정 결과 Shooter, Platform, Role-Playing

3. 인기가 많은 게임에 대한 분석

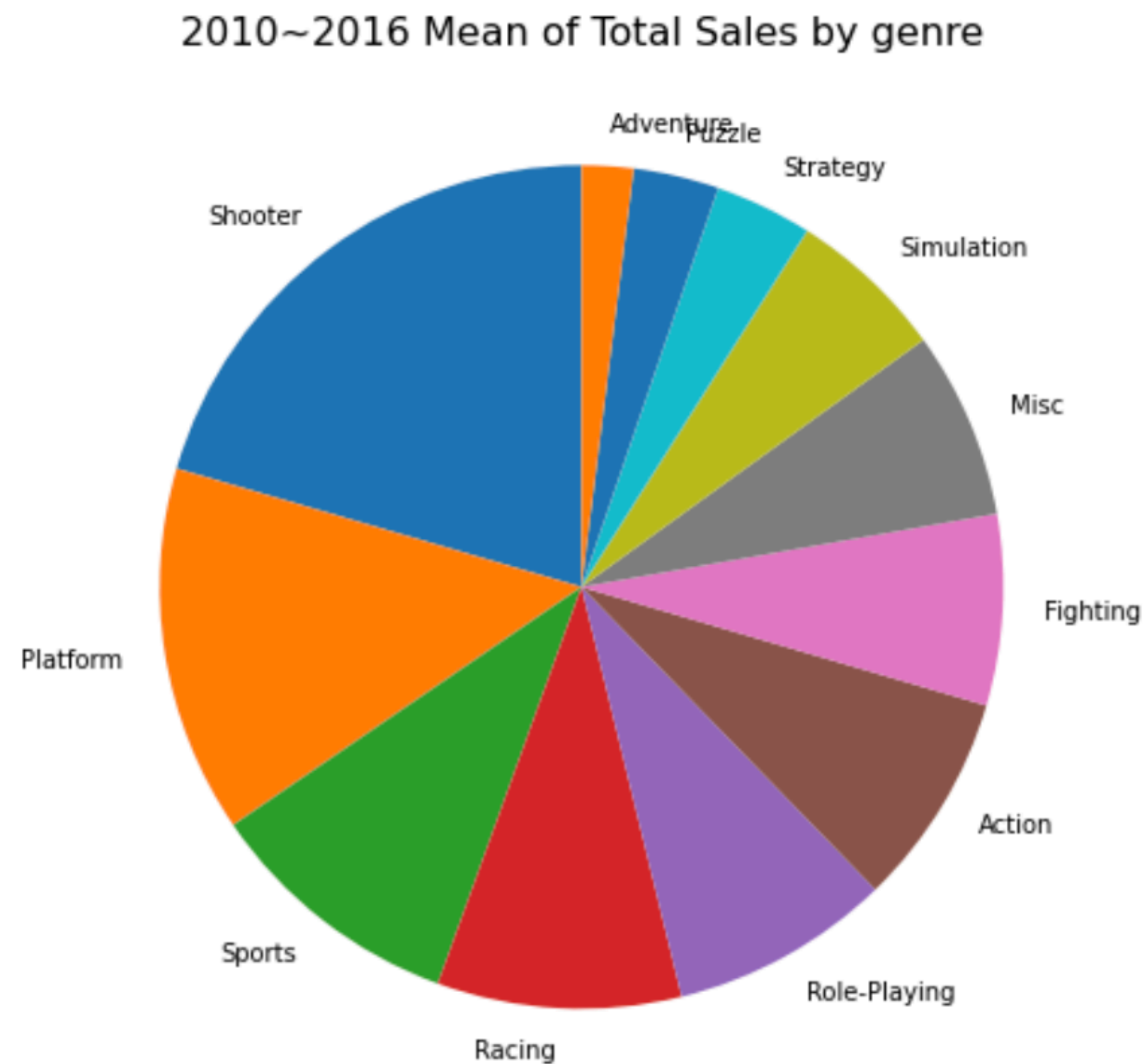
장르별 총 출고량과 출고량 평균



- 2010~2016년 사이의 장르별 총 출고량
- 인기 게임장르는 Shooter, Action, Sports
- 중소게임제작사이기 때문에 경쟁작이 적어야 함
- 총 출고량이 적고 평균 출고량이 많은 Genre를 선정
- 선정 결과 Shooter, Platform, Role-Playing

3. 인기가 많은 게임에 대한 분석

장르별 총 출고량과 출고량 평균



- 2010~2016년 사이의 장르별 총 출고량
- 인기 게임장르는 Shooter, Action, Sports
- 중소게임제작사이기 때문에 경쟁작이 적어야 함
- 총 출고량이 적고 평균 출고량이 많은 Genre를 선정
- 선정 결과 Shooter, Platform, Role-Playing

결론

2D

Platform: Nintendo Switch

Genre: Platform

2017년 1분기에 Nintendo Switch(이하 스위치)가 출시되었습니다. 스위치는 출시와 동시에 게이머들의 이목을 집중시켰습니다. 이에 따라 SH게임즈는 출시 Platform을 스위치로 설정하고, 출고량에 따라 향후 다른 Platform으로의 이식을 고려하고 있습니다.

주요 타겟층은 동아시아 , 북미 매니아층 입니다. SH게임즈는 그래픽 측면에 투자를 많이 할 수 없는 상황이고, 광고비 또한 많이 책정할 수 없습니다. SH게임즈는 주요 타겟층을 대변할 수 있는 일본의 장르별 출고량을 보았을 때 Sports를 제외한 Role-Playing, Action, Platform 장르의 게임이 상위권에 속하고 서로 접목가능하기 용이하다고 판단하였습니다.

2010~2016년 장르별 총 출고량과 장르별 출고량의 평균을 살펴 보았을 때 Platform과 Shooting 장르가 경쟁작이 적고 출고량의 평균이 높은 것으로 판단하였습니다. Shooting 장르는 인기게임이 많지만 3D 고사양 게임인 경우가 많아 주 경쟁작으로 간주하지 않았습니다. 이에 따라 그래픽 투자비용이 낮은 **2D 슈팅 로그라이크** 게임을 제작하기로 결정하였습니다.



