

다음 분기에 어떤 게임을 설계해야 할까?

2022. 04. 21. 황인환

가장 잘 팔리는 게임을 만들자 !

가장 잘 팔리는 게임을 만들자 !

‘잘 팔리는 게임’을 만들기 위한 두 가지 접근 방향

- 새로 열리는 시장을 선점하기 위해 달릴 것인가? (장기적 관점)
- 이미 잘 팔리고 있는 시장을 찾아 경쟁 우위를 노릴 것인가? (중단기적 관점)

발표 순서

1. 게임 산업 마켓 트렌드를 분석합니다.

- 고객의 돈이 어디에 몰리고 있는지, 게임은 얼마나 출시되고 있는지, 장르/지역별로 어떤 추이가 있는지를 살펴봅니다.
- 통계적인 수치 분석보다는 여러 데이터 시각화를 통해 게임 시장에 전반에 대한 파악과, 어떤 게임을 만들어야 할 것인지 감을 잡는 것을 목표로 합니다.

2. Go-to-Market

- 1번을 통해 어느 지역을 타겟으로, 어떤 장르의 게임을 개발하는 것이 좋을지 제가 세운 가설과 검증을 통해 우리가 개발해야할 게임이 무엇인지에 대한 말씀을 드립니다.

분석에 사용한 데이터 개요

	Name	Platform	Year	Genre	Publisher	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Total_sales
0	Candace Kane's Candy Factory	DS	2008	Action	Destineer	0.04	0.00	0.00	0.00	0.04
1	The Munchables	Wii	2009	Action	Namco Bandai Games	0.17	0.00	0.00	0.01	0.18
2	Otome wa Oanesama Boku ni Koi Shiteru Portable	PSP	2010	Adventure	Alchemist	0.00	0.00	0.02	0.00	0.02
3	Deal or No Deal: Special Edition	DS	2010	Misc	Zoo Games	0.04	0.00	0.00	0.00	0.04
4	Ben 10 Ultimate Alien: Cosmic Destruction	PS3	2010	Platform	D3Publisher	0.12	0.09	0.00	0.04	0.25

1980년 ~ 2016년에 출시한 비디오 게임의 장르, 플랫폼, 개발사, 지역별 출고량

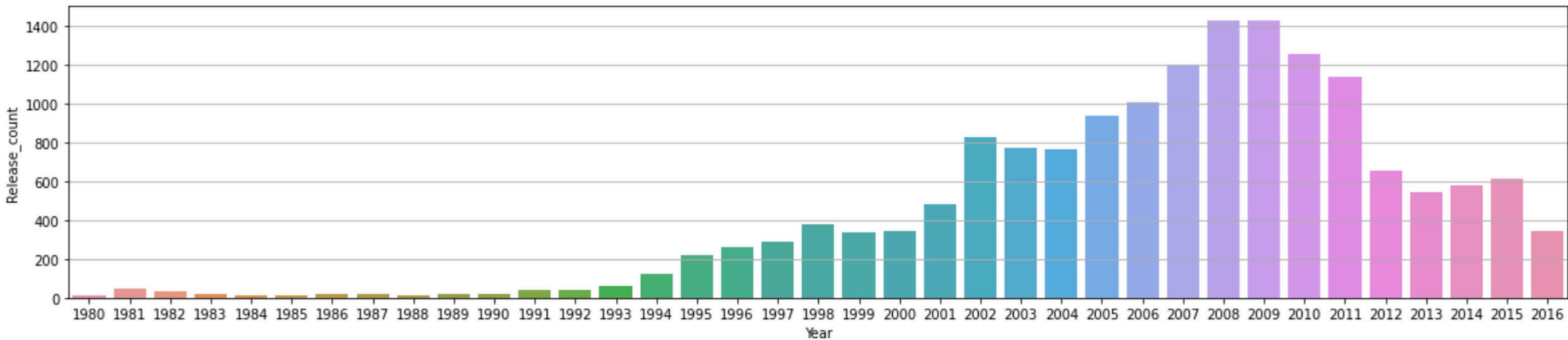
- 장르 구분:
Action, Sports, Mics, Role-Playing, Shooter, Adventure, Racing, Platform, Simulation, Fighting, Strategy, Puzzle
- 지역:
북미, 유럽, 일본, 기타지역

마켓 트렌드 개요

1. 시장이 크기는 어떻게 변하고 있나?
2. 시간에 따라 게임 트렌드는 어떻게 변해왔나?
3. 지역별로 선호되는 장르가 다를까?
4. 잘 팔리는 게임은 어떤 특징이 있을까? (2000년 이후 only)

마켓 트렌드 - 시장이 크기는 어떻게 변하고 있나?

1. 게임 출시 수

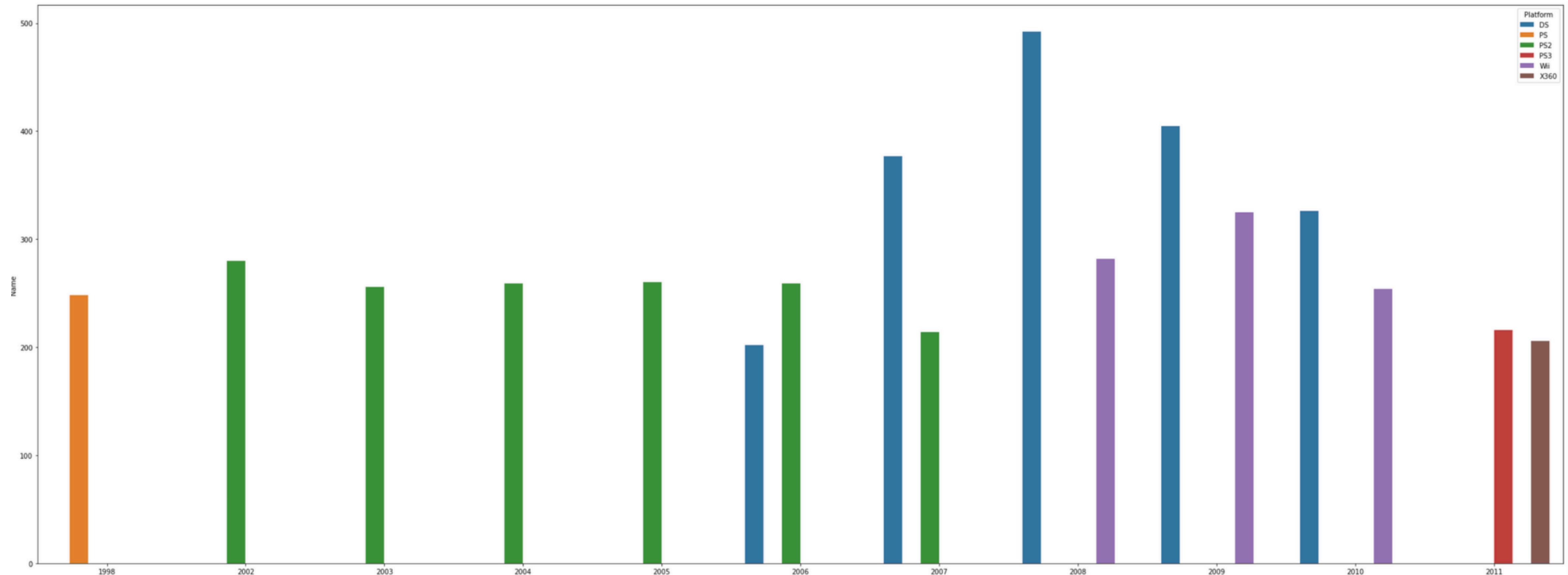


- 90년대 중반에 한 해 출시량이 한번 뛰고, 00년 이후 다시 한번 뛰었음.
- 2000년 이후 400개를 넘어 증가하다가 2008-2009 Peak를 찍음.
- 10년대 이후 다시 00년대 초반 수준으로 감소함.

마켓 트렌드 - 시장이 크기는 어떻게 변하고 있나?

1. 게임 출시 수

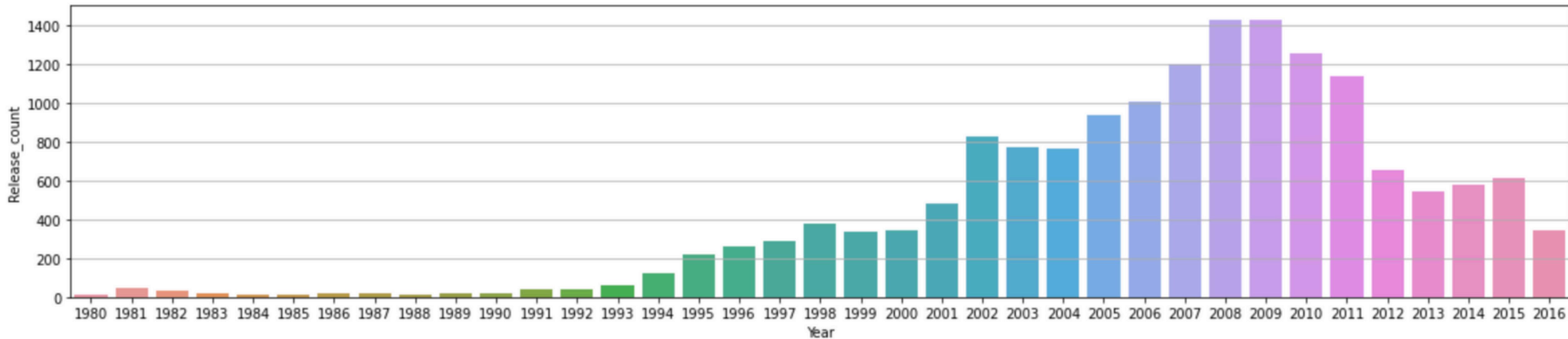
00년 이후부터 10년까지 게임 출시량이 왜 이렇게 늘어났을까?



마켓 트렌드 - 시장이 크기는 어떻게 변하고 있나?

1. 게임 출시 수

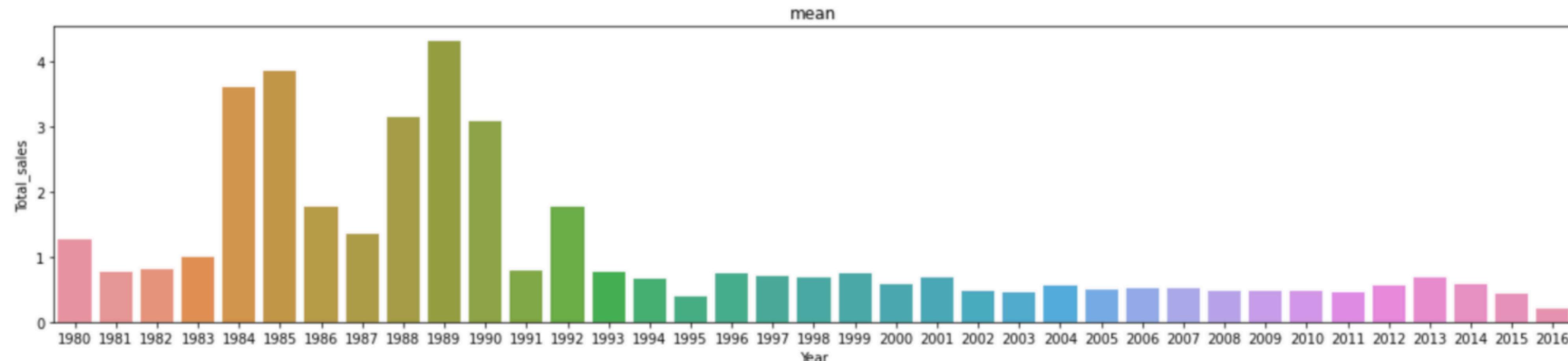
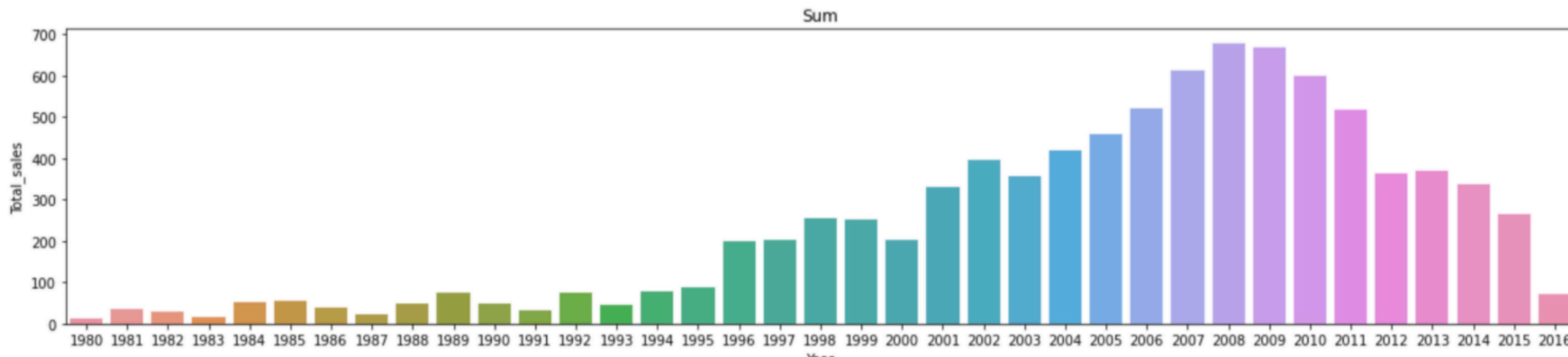
10년 이후에는 출시량이 빠지기 시작하는데 왜 그럴까?



추측컨데,
2000년대 후반 스마트폰과 앱스토어가 보급되며 모바일 시장으로 공급이 많이 옮겨간 것으로 보인다.

마켓 트렌드 - 시장이 크기는 어떻게 변하고 있나?

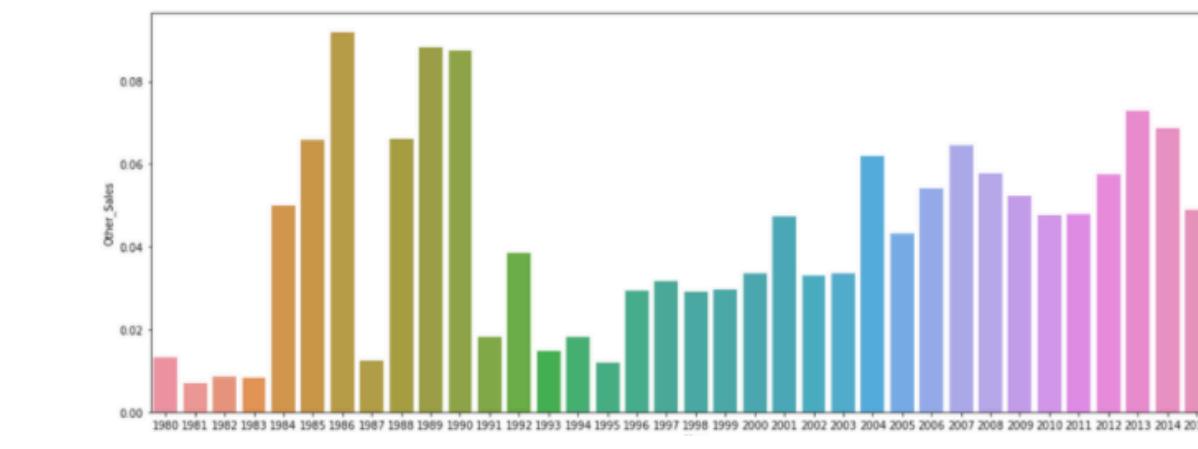
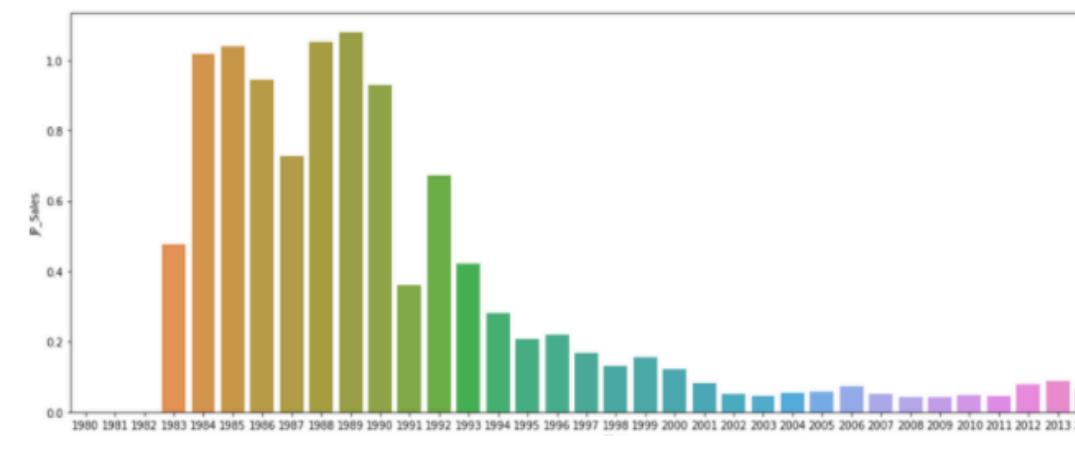
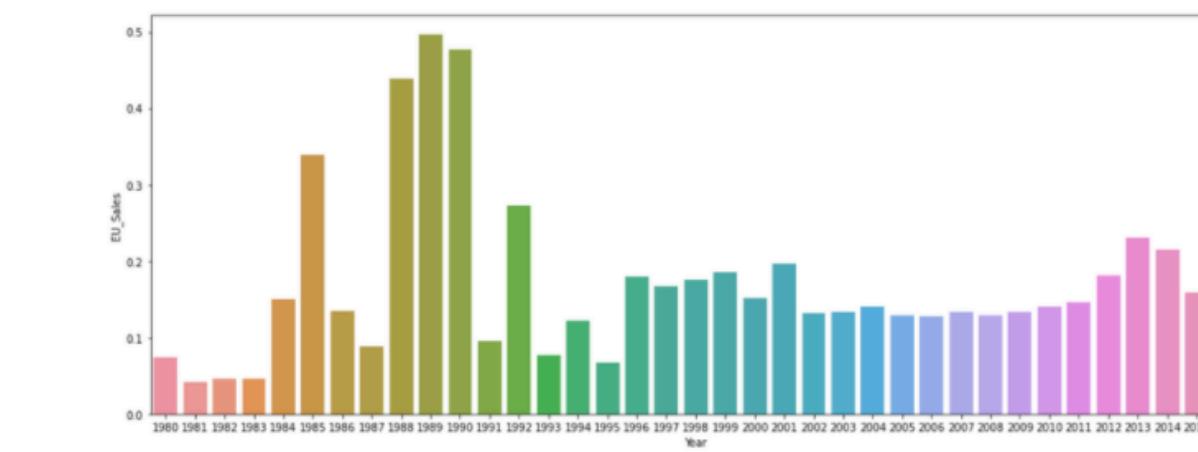
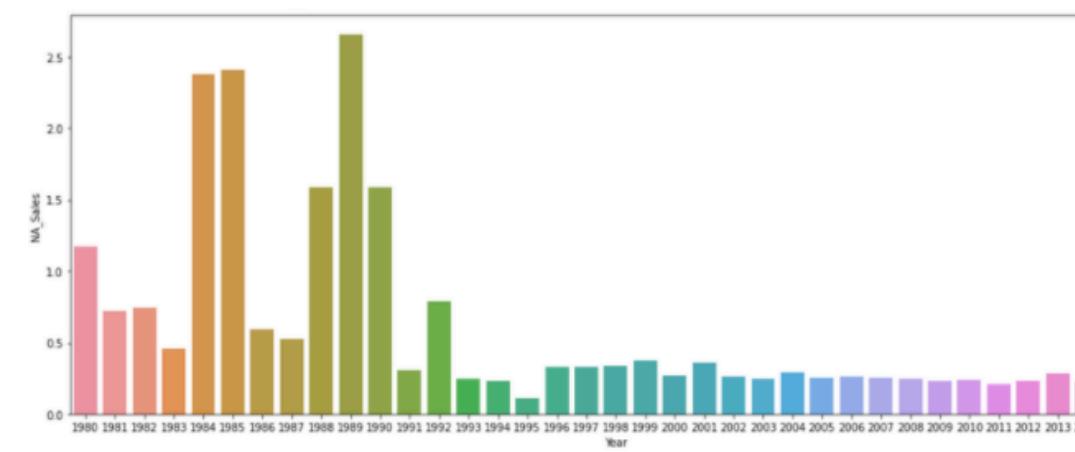
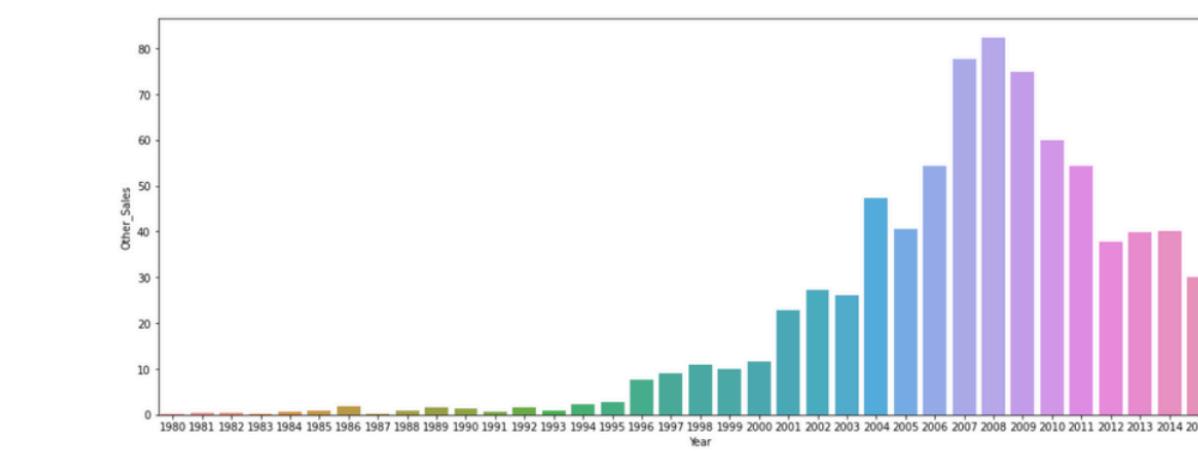
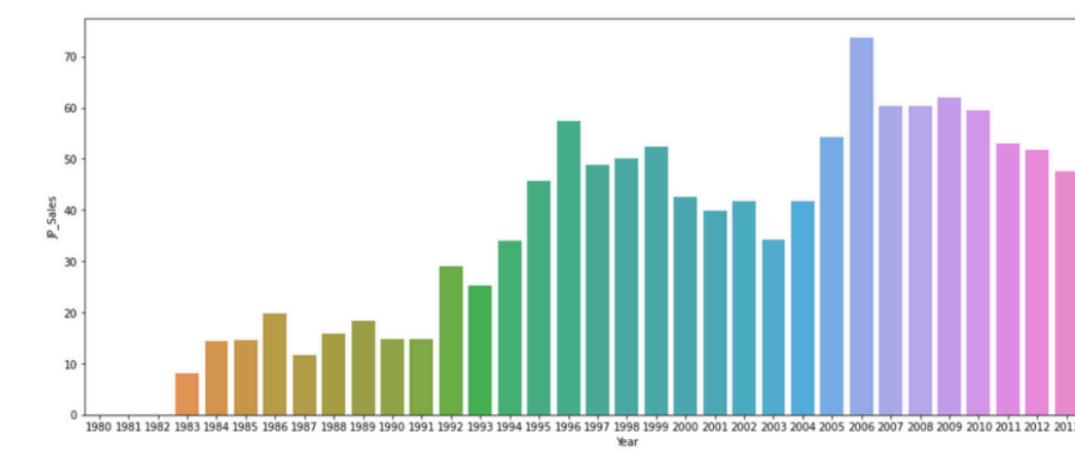
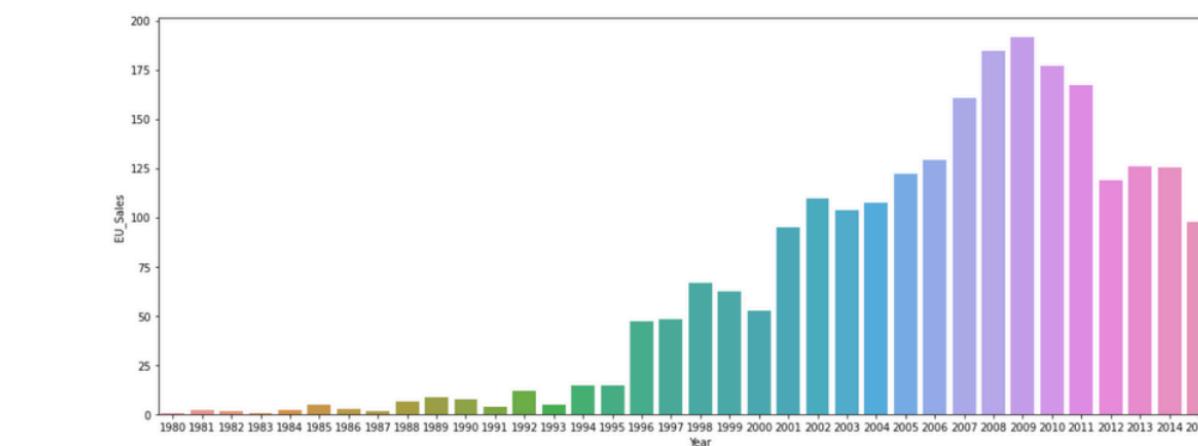
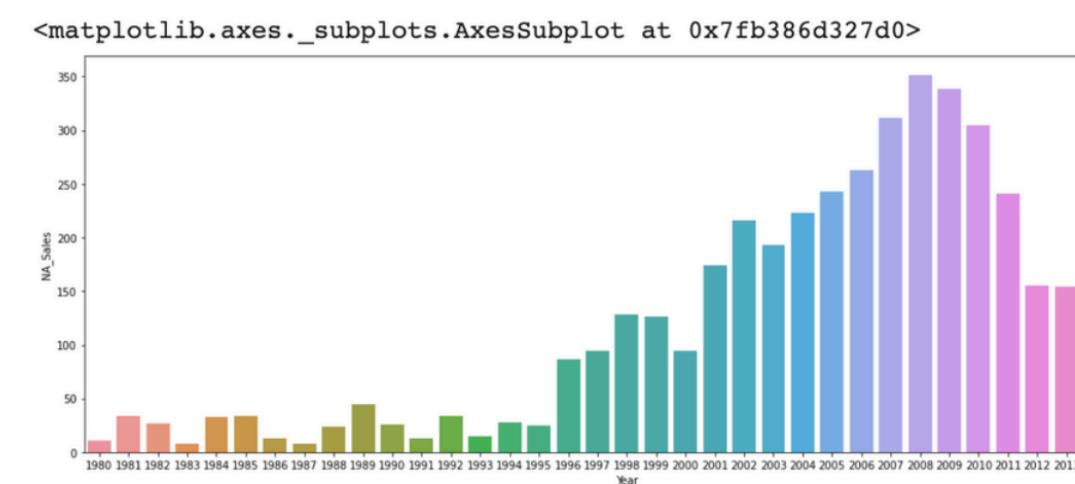
2. 게임 출고량(판매량) - Total



마켓 트렌드 - 시장이 크기는 어떻게 변하고 있나?

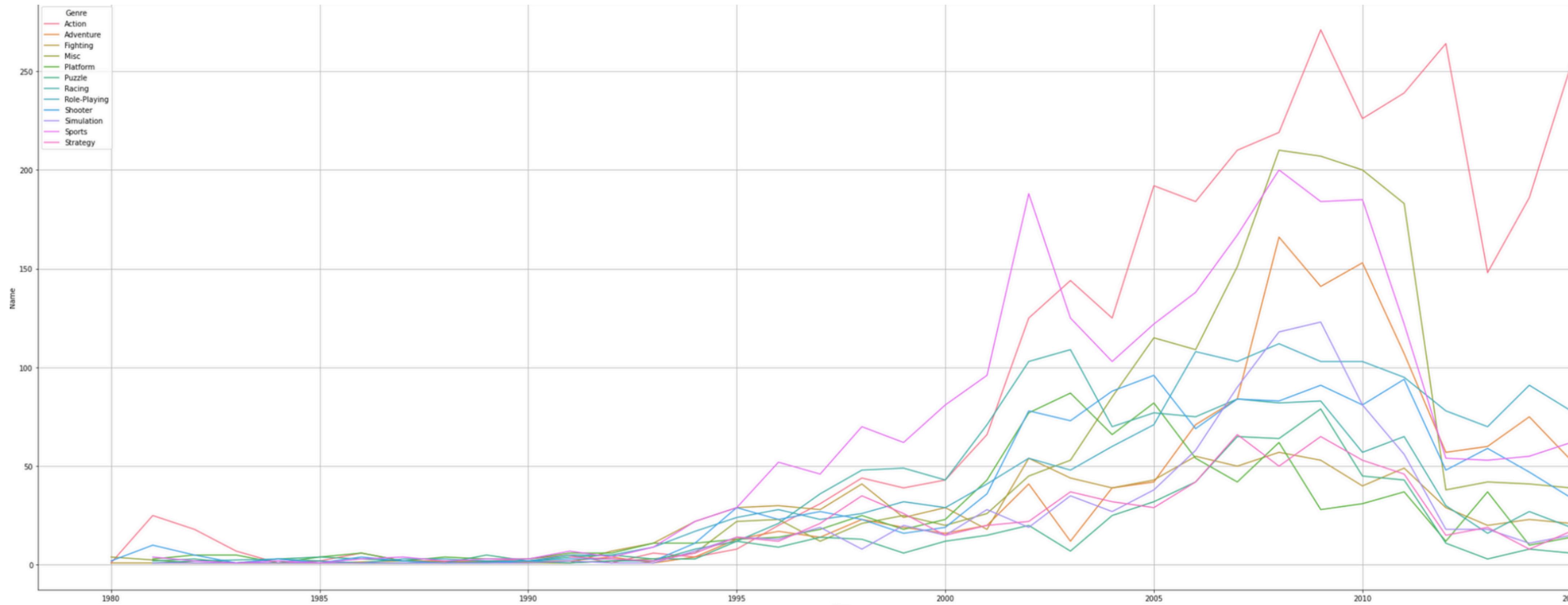
2. 게임 출고량(판매량) - 지역별

!! Y축 범례 다른 것에 유의하세요 !!



마켓 트렌드 - 시간에 따라 게임 트렌드는 어떻게 변해왔나? (장르 기준)

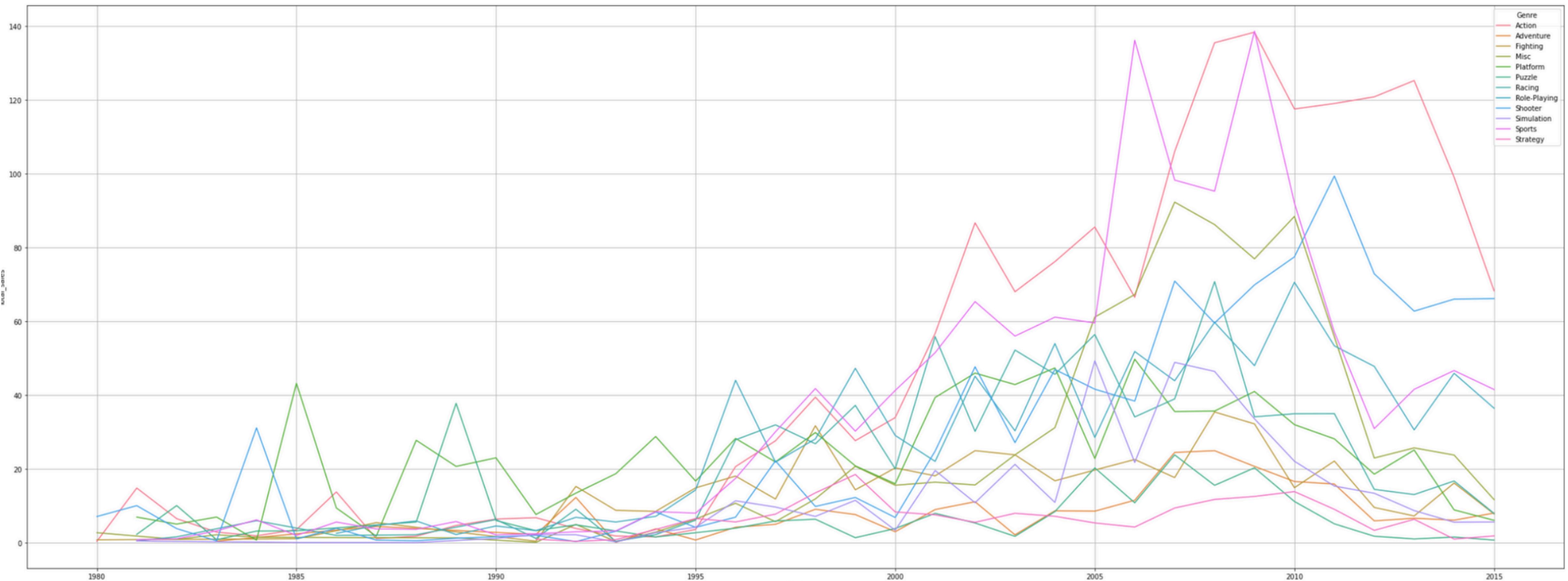
1. 게임 출시 수



- Action 장르의 게임 출시가 꾸준히 증가하였고, 특히 다른 장르는 대부분 꺾인 15년에도 출시 증가세를 보였음. 이어서 Sports도 꾸준히 많이 출시됨.

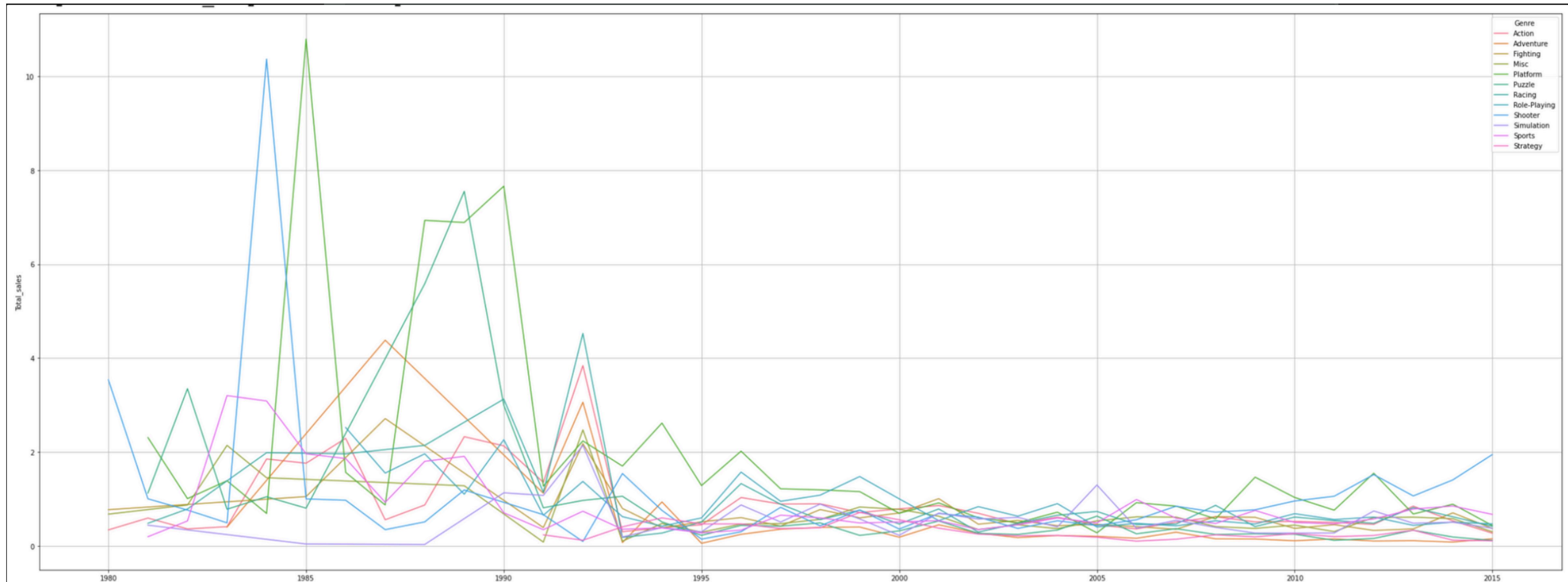
마켓 트렌드 - 시간에 따라 게임 트렌드는 어떻게 변해왔나? (장르 기준)

2. 게임 출고량(판매량) - 합계



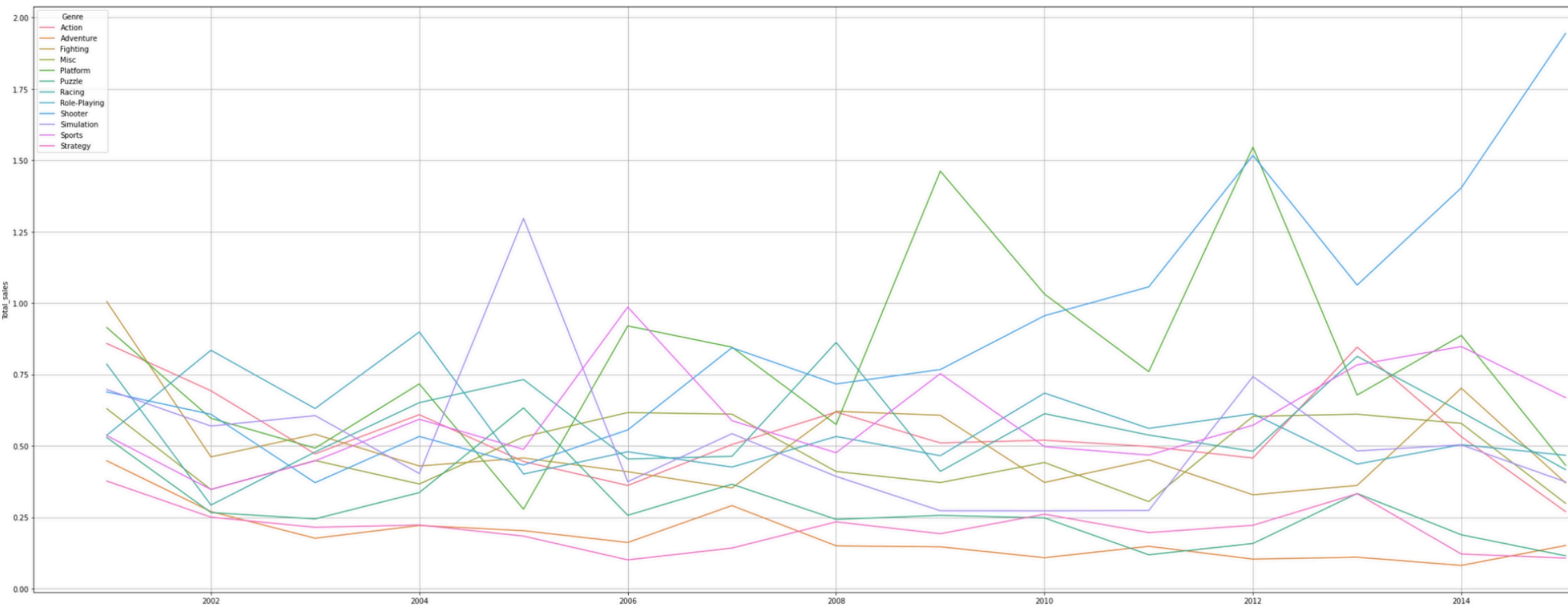
마켓 트렌드 - 시간에 따라 게임 트렌드는 어떻게 변해왔나? (장르 기준)

2. 게임 출고량(판매량) - 평균



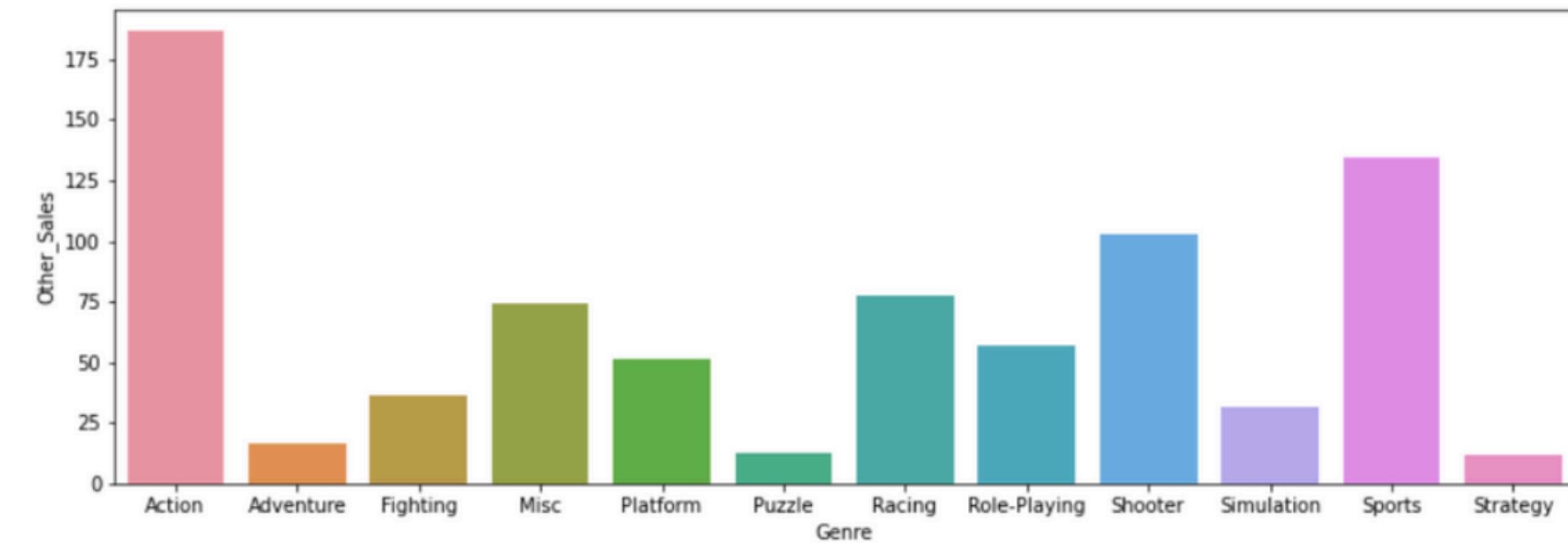
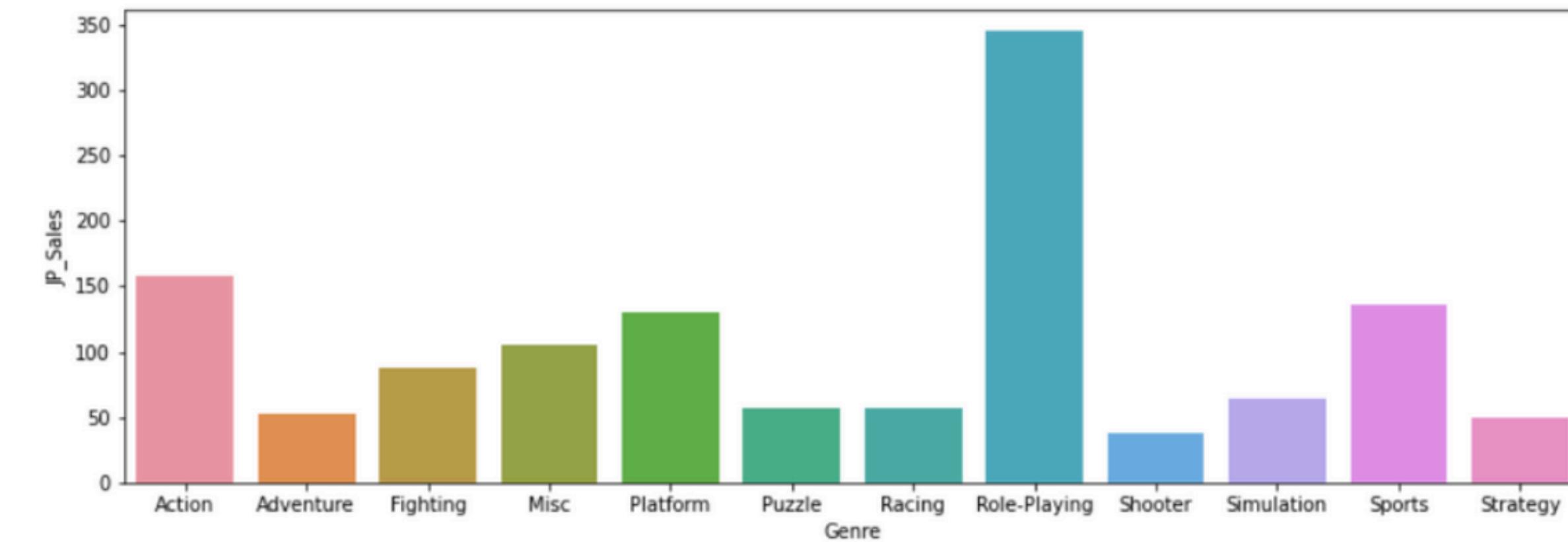
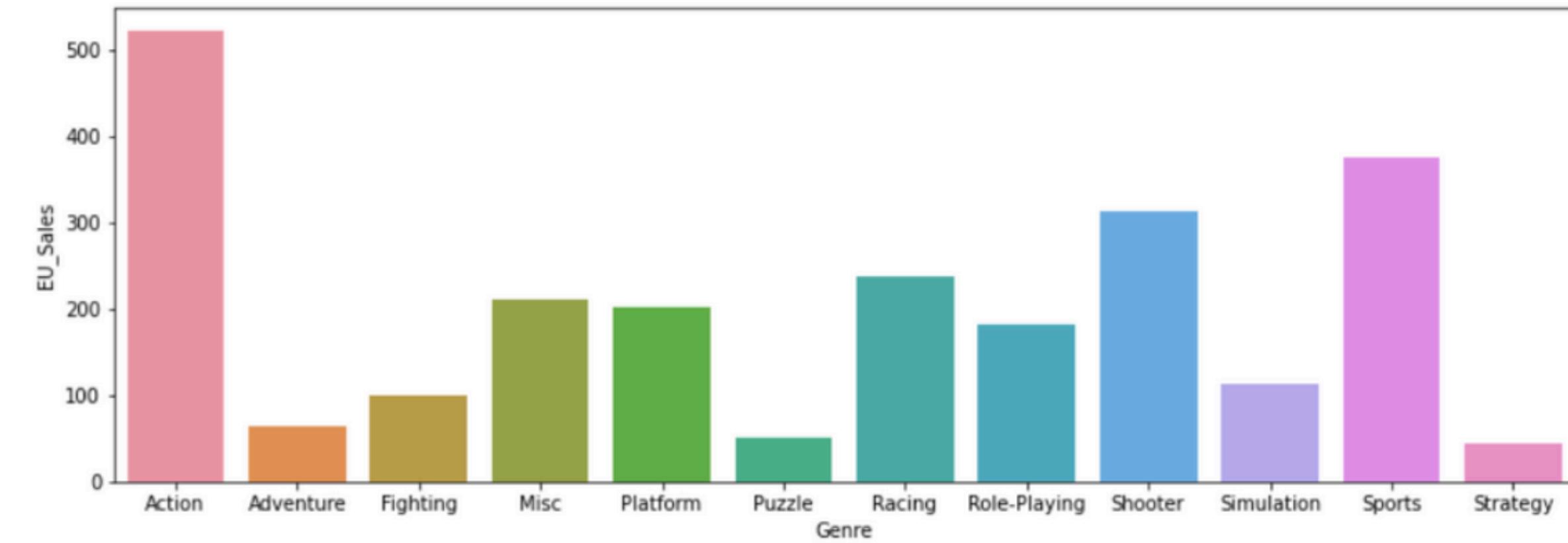
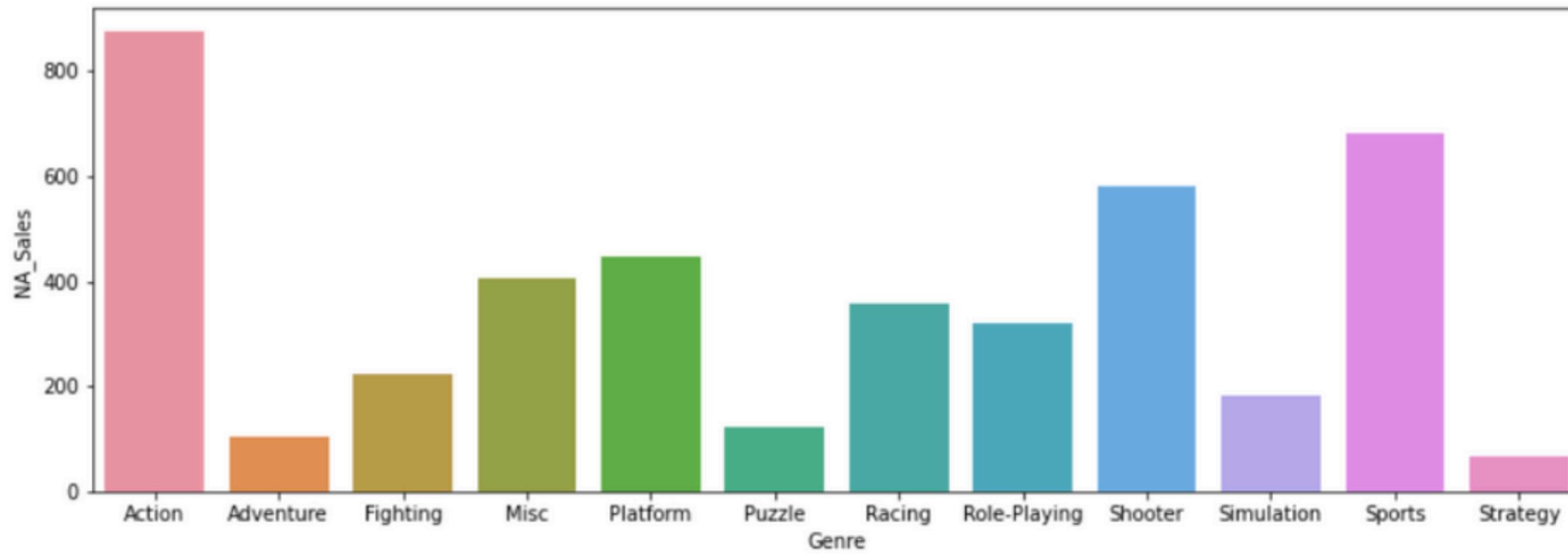
마켓 트렌드 - 시간에 따라 게임 트렌드는 어떻게 변해왔나? (장르 기준)

2. 게임 출고량(판매량) - 평균 - 2000년 이후만



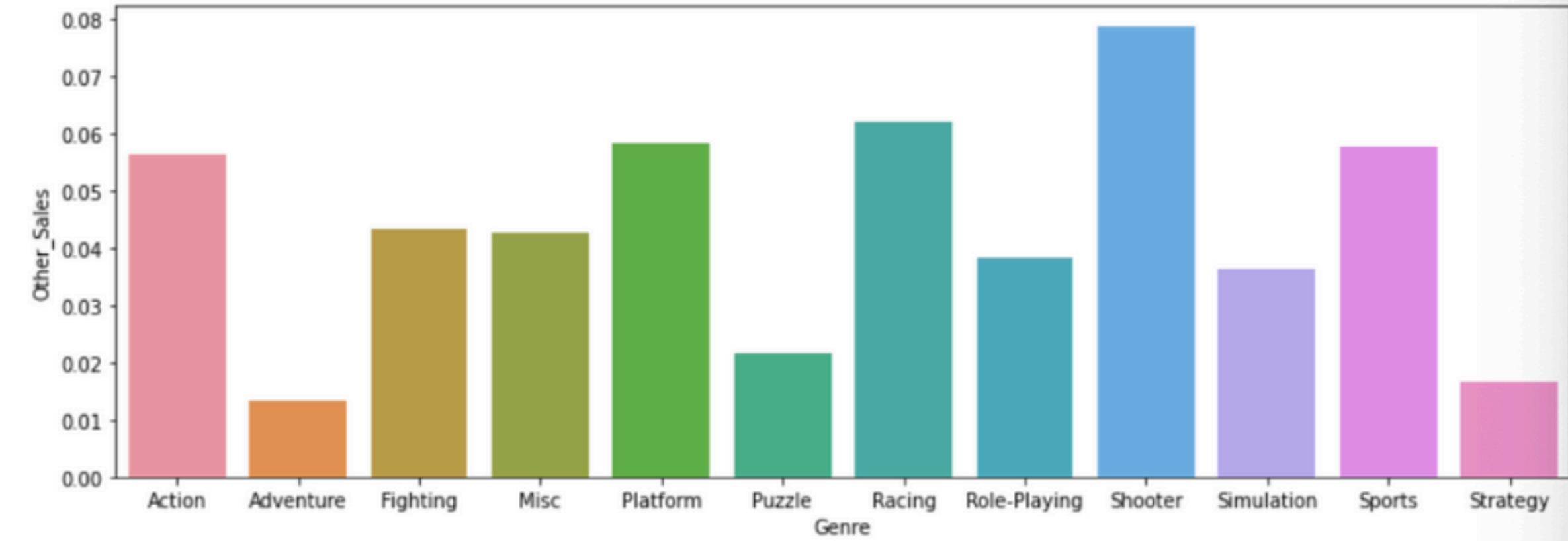
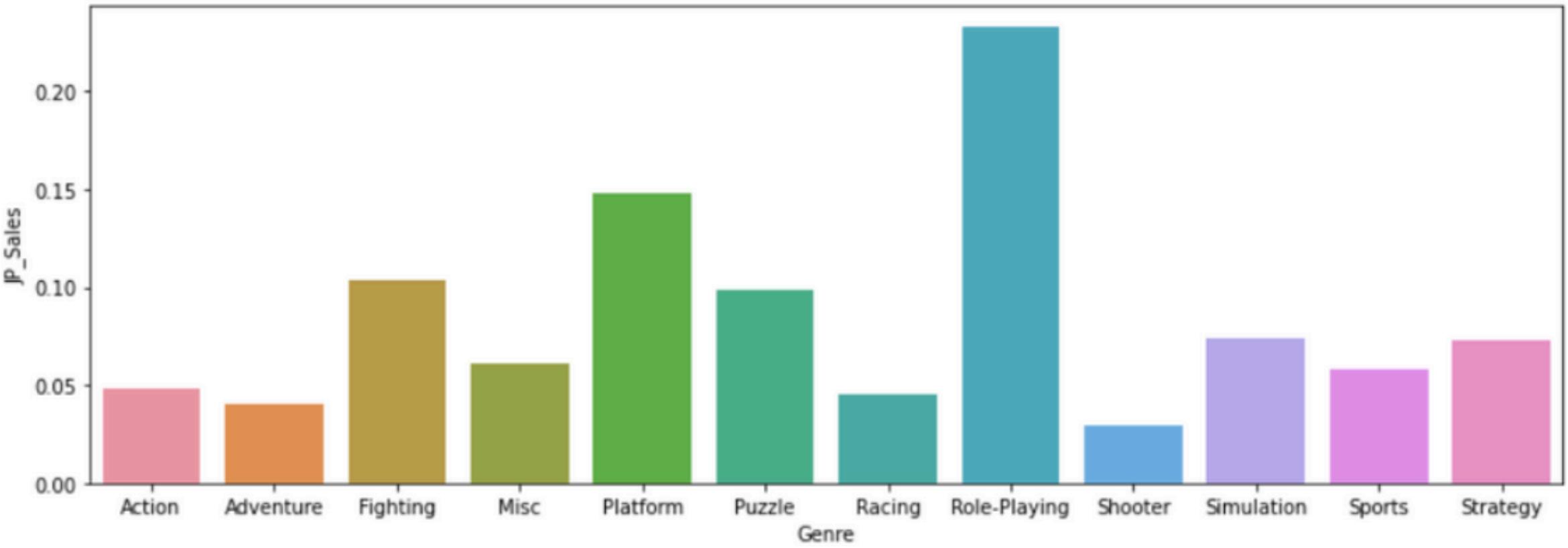
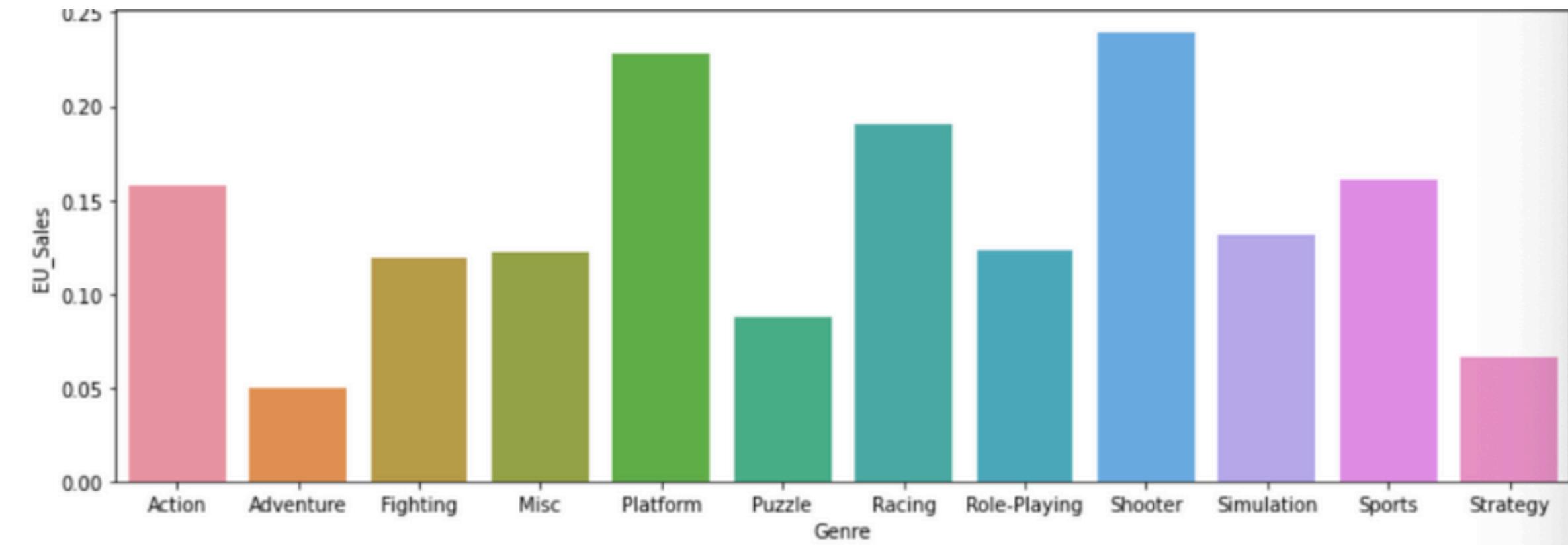
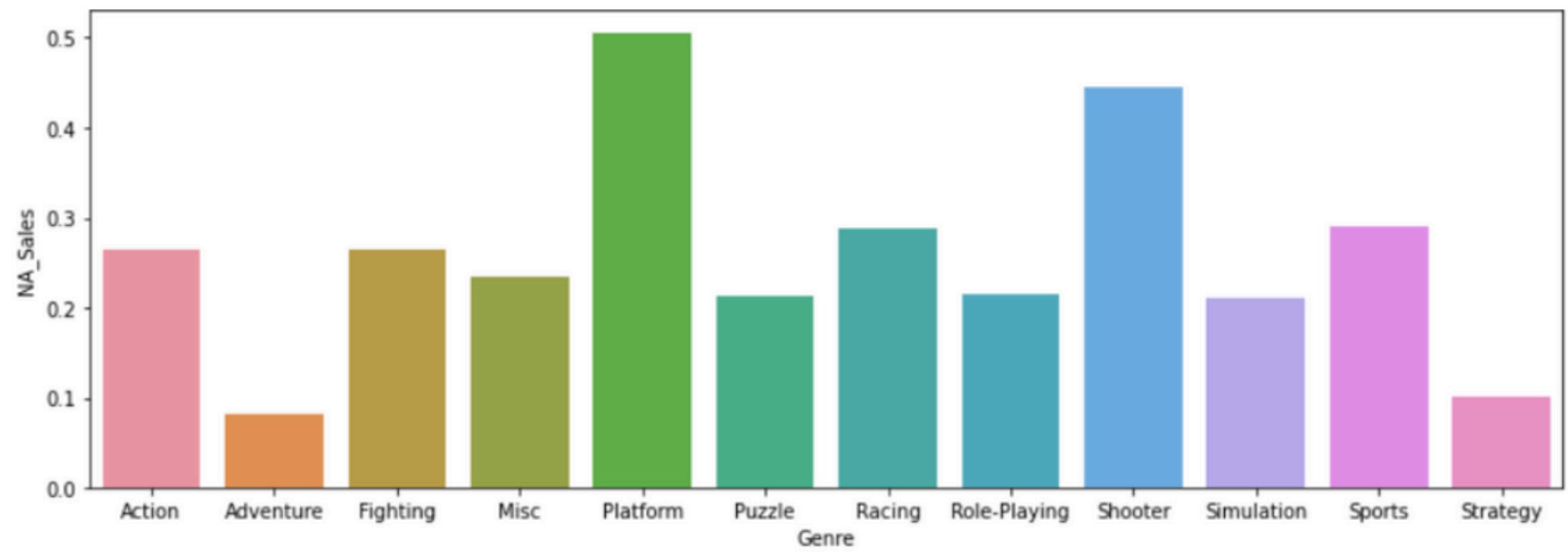
마켓 트렌드 - 지역별로 선호되는 장르가 다를까? (판매량 기준)

지역별로 어떤 장르가 가장 많이 팔렸을까? - 합계



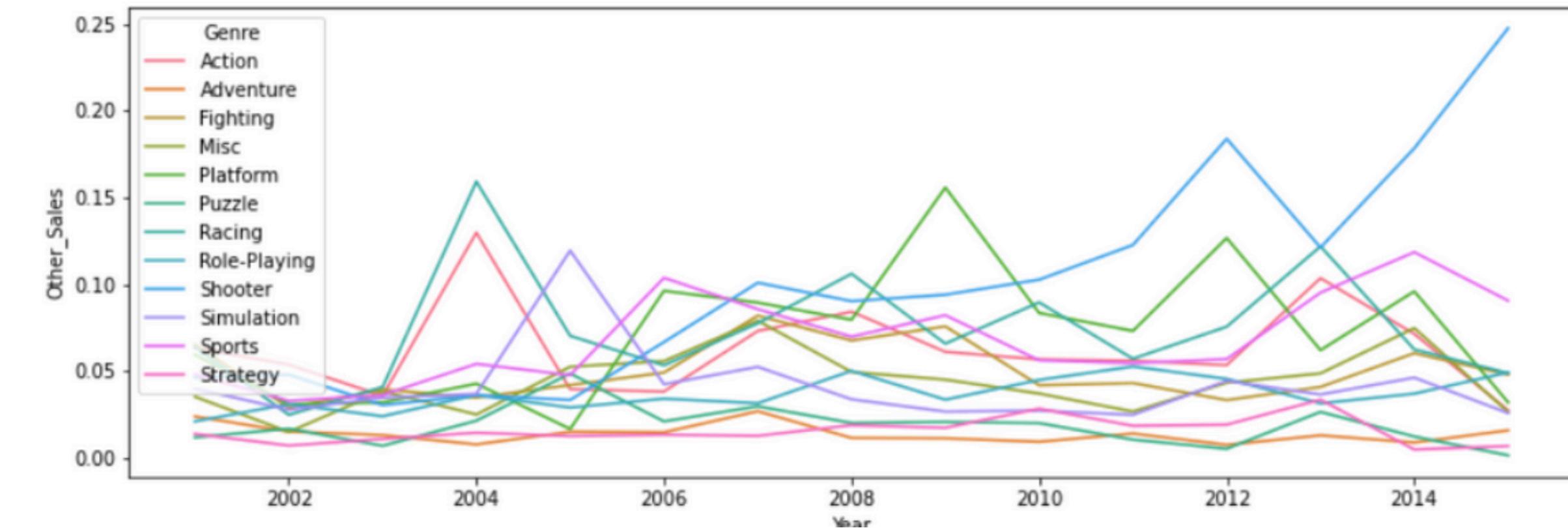
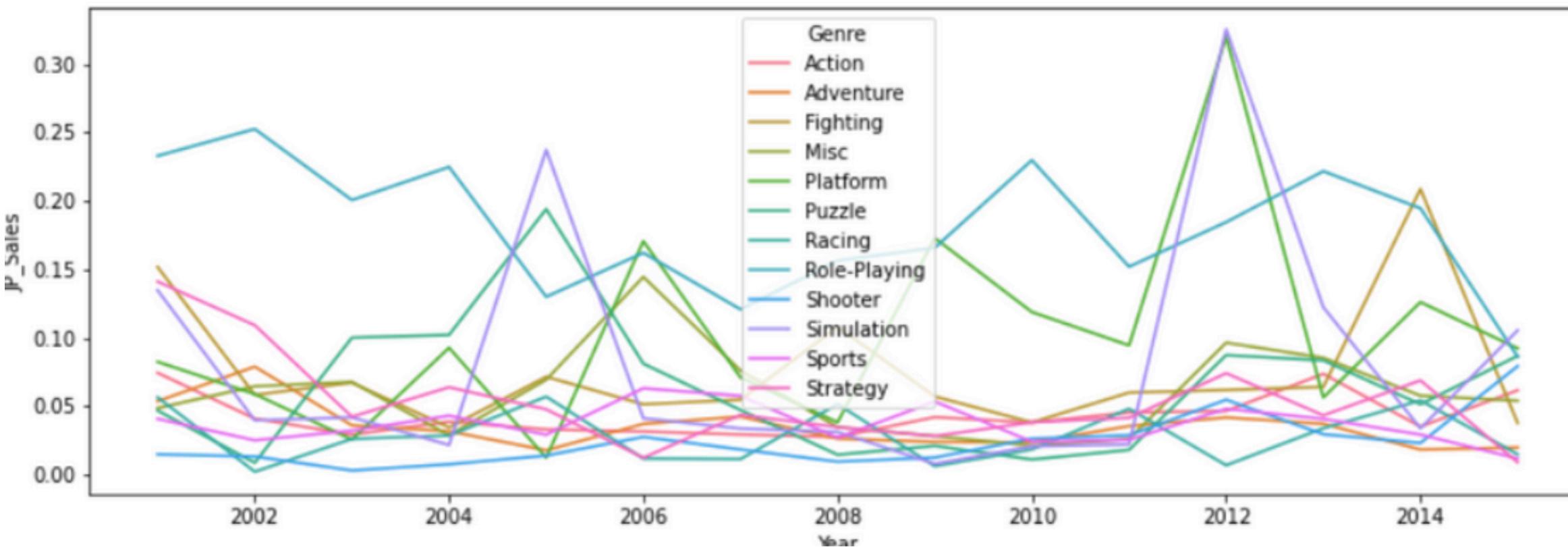
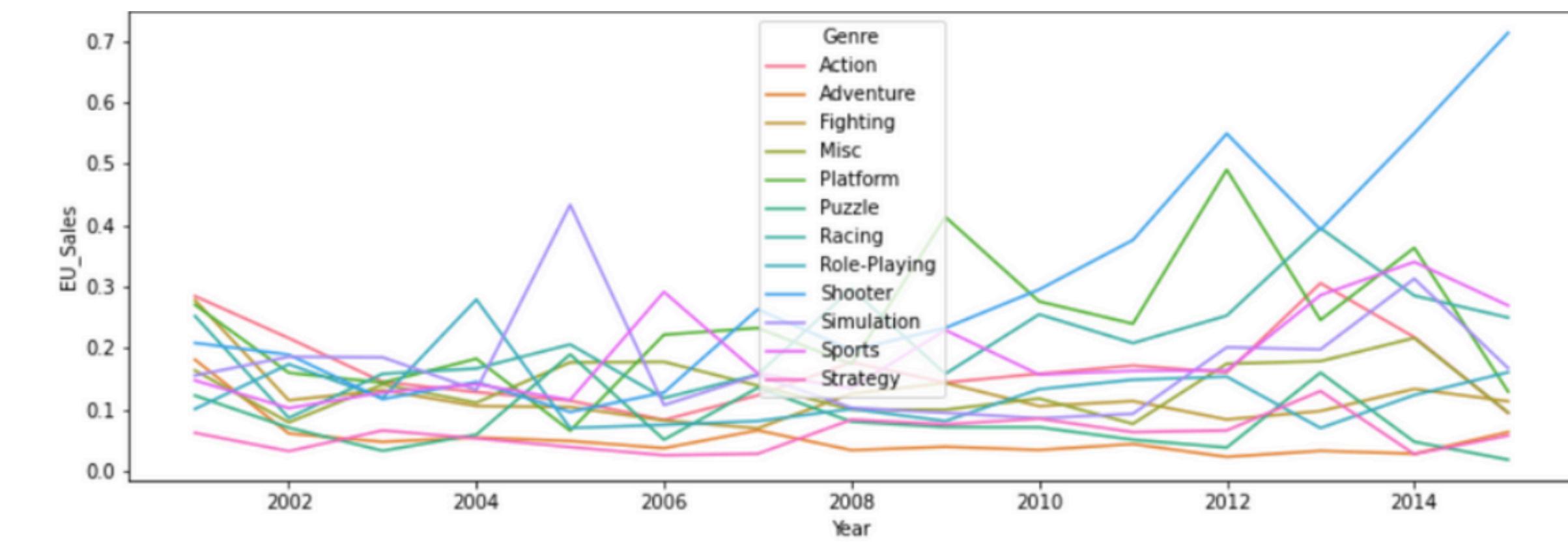
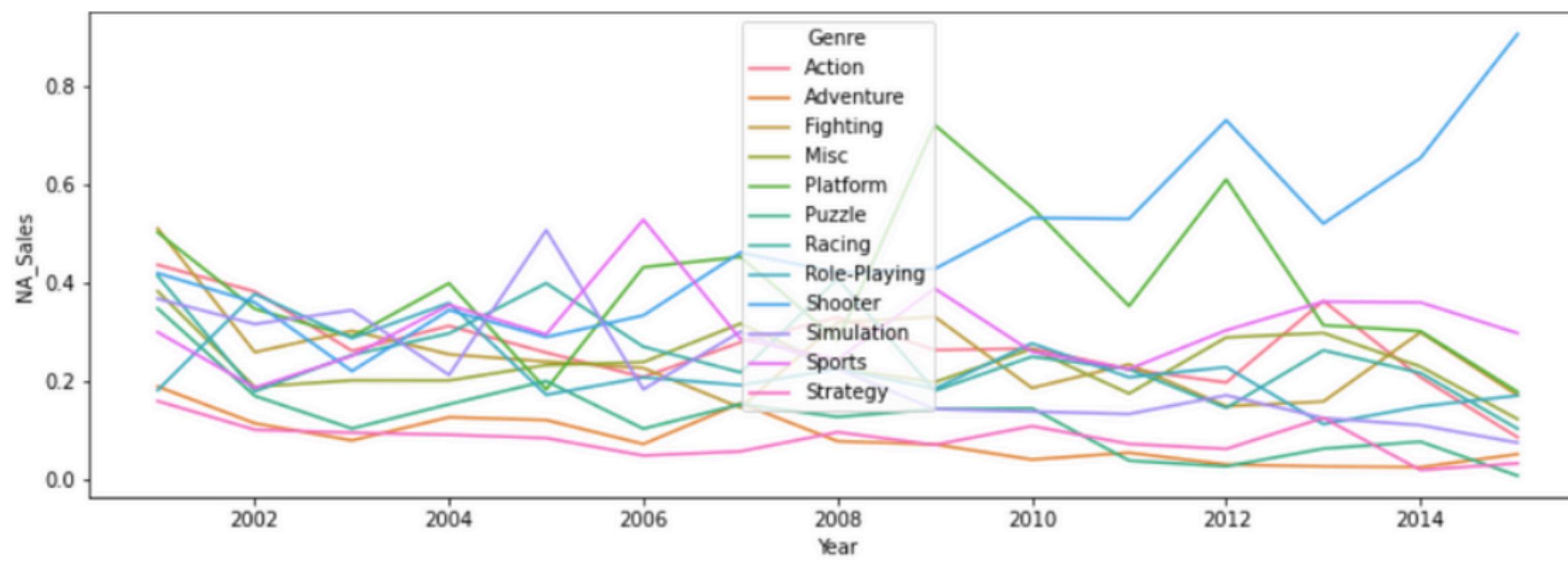
마켓 트렌드 - 지역별로 선호되는 장르가 다를까? (판매량 기준)

지역별로 어떤 장르가 가장 많이 팔렸을까? - 평균



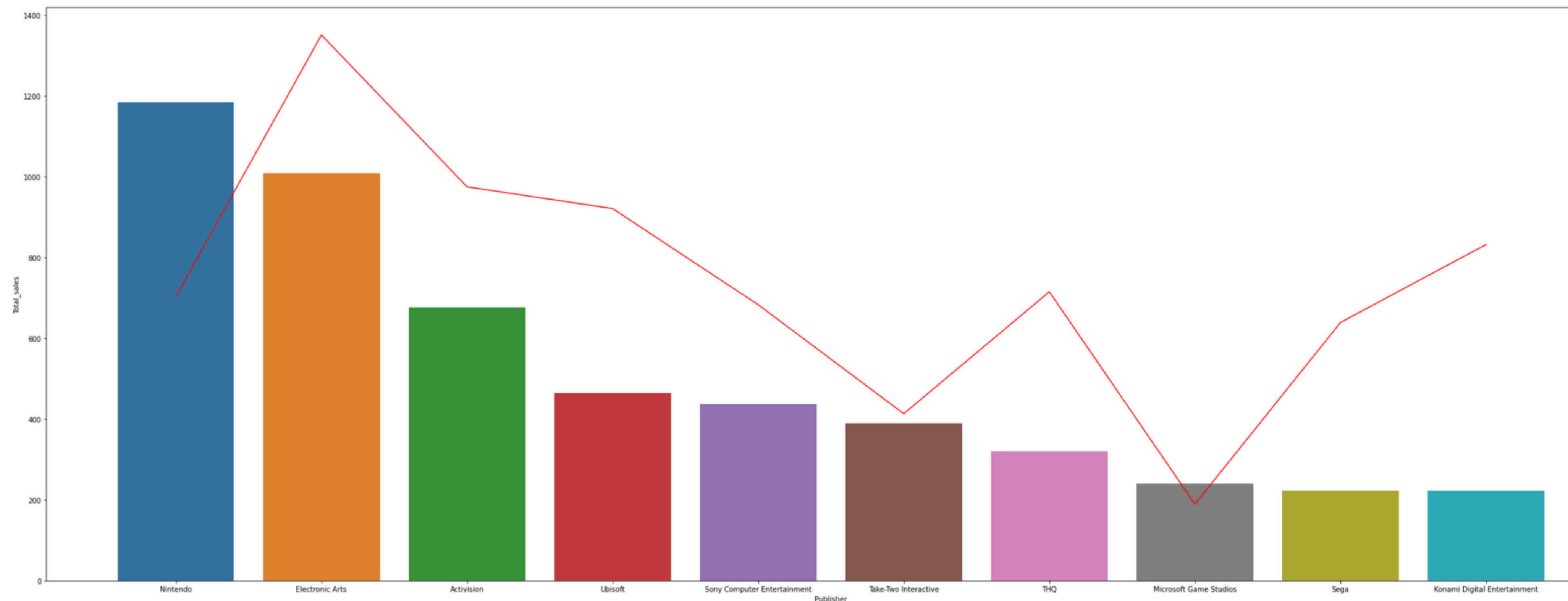
마켓 트렌드 - 지역별로 선호되는 장르가 다를까? (판매량 기준)

지역별로 어떤 장르가 가장 많이 팔렸을까? - 연도별 - 평균 - 2000년 이후만



마켓 트렌드 - 잘 팔리는 게임은 어떤 특징이 있을까? (00년 이후, 판매량 TOP 10)

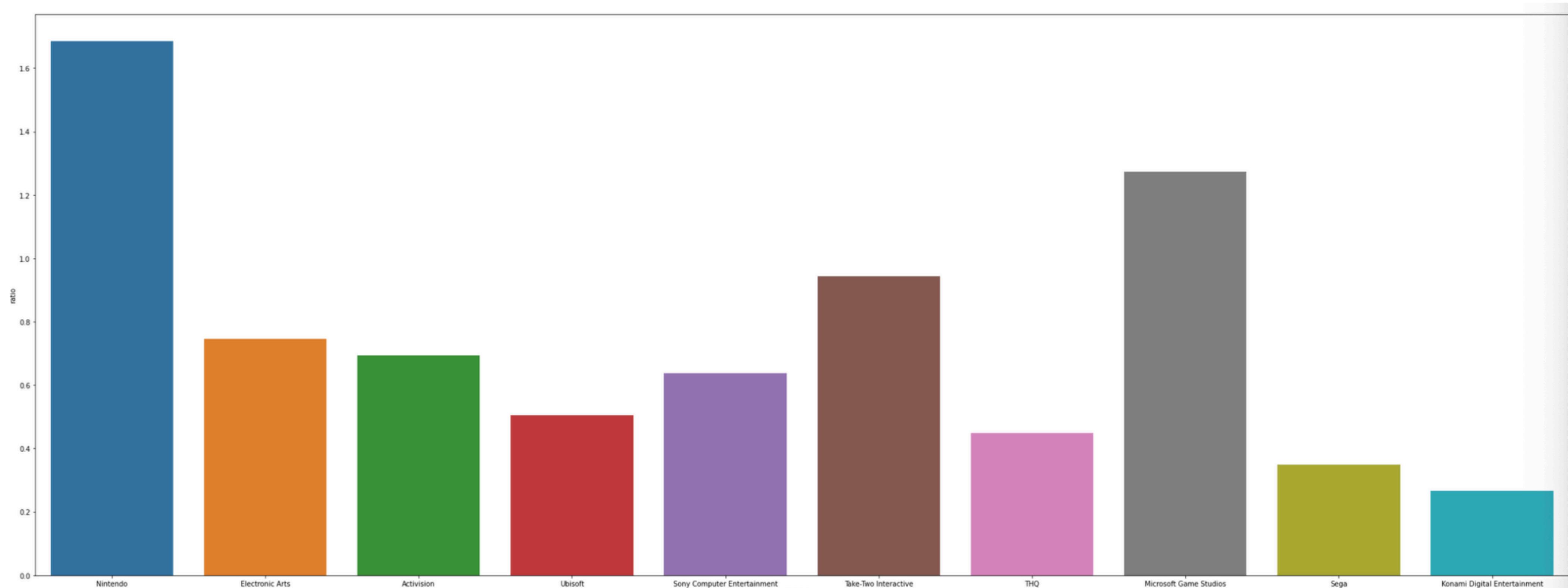
1. 판매량 TOP10 제작사 + 출시 게임 수



- Bar - 판매량 합계 / line - 출시 게임 수

마켓 트렌드 - 잘 팔리는 게임은 어떤 특징이 있을까? (00년 이후, 판매량 TOP 10)

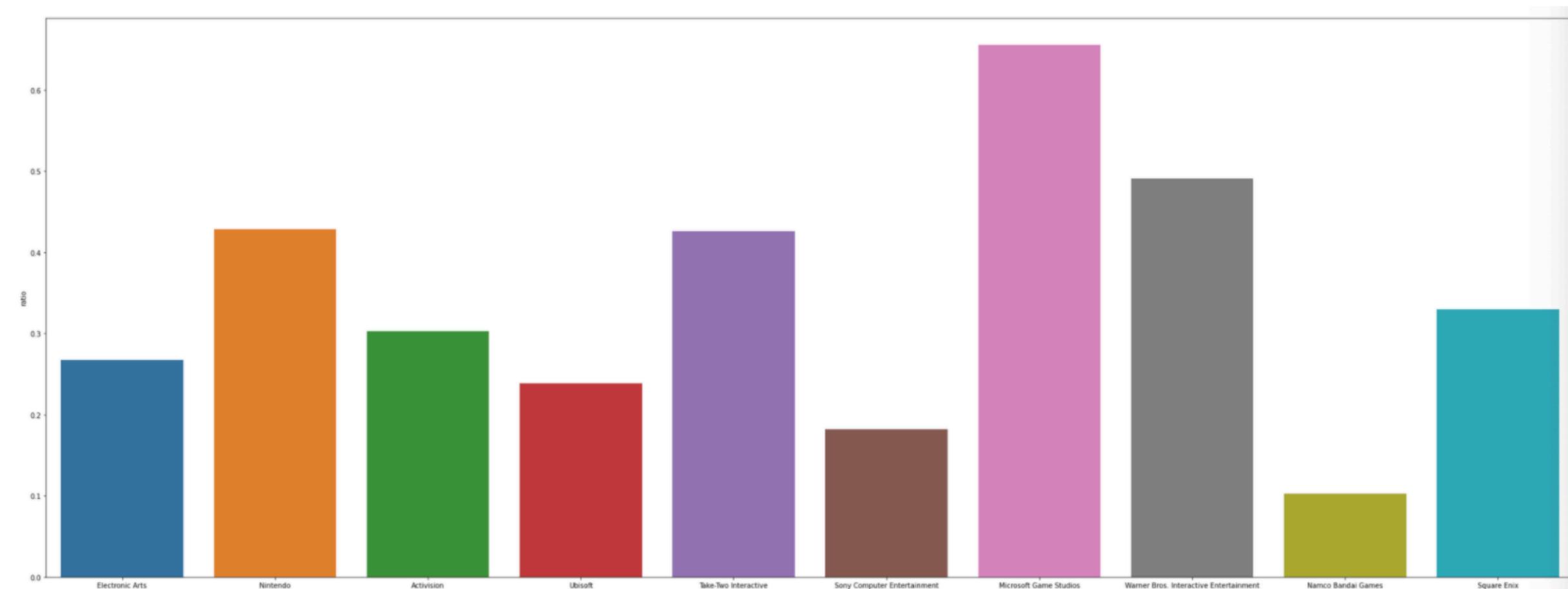
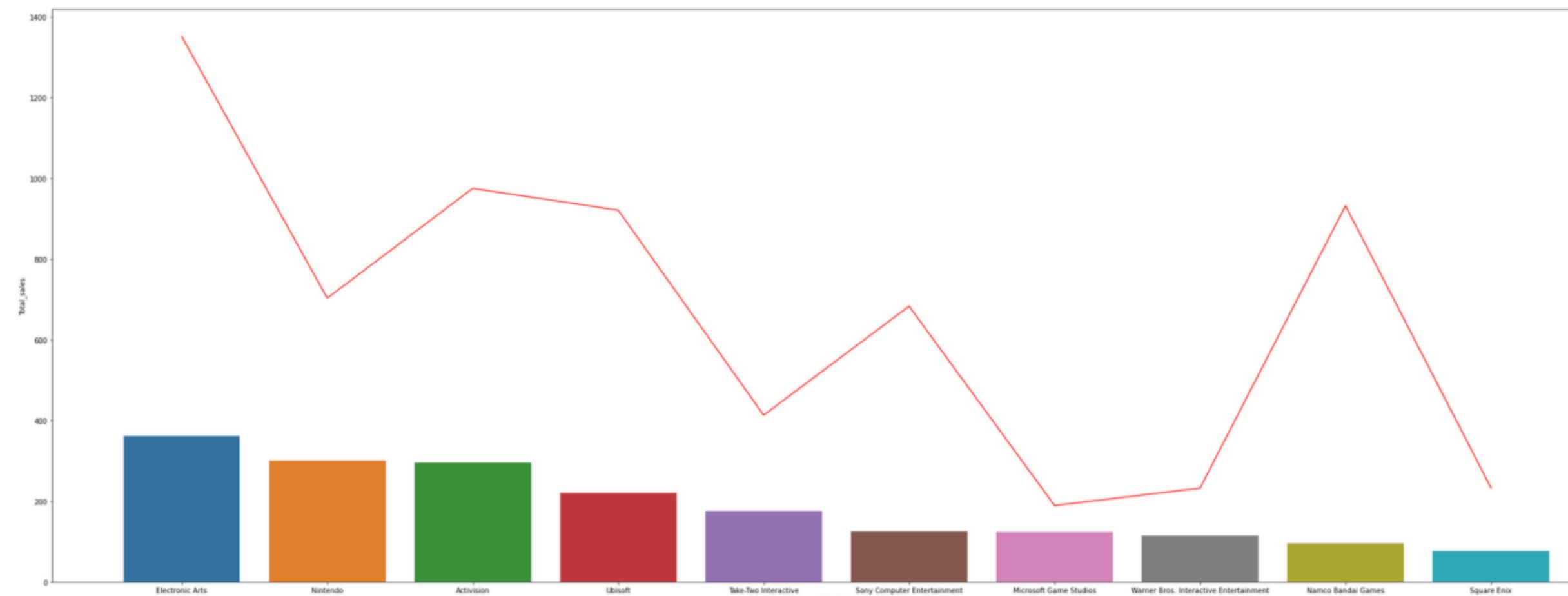
1. 판매량 TOP10 제작사 - 평균 판매량



- Bar - 판매량 합계 / line - 출시 게임 수

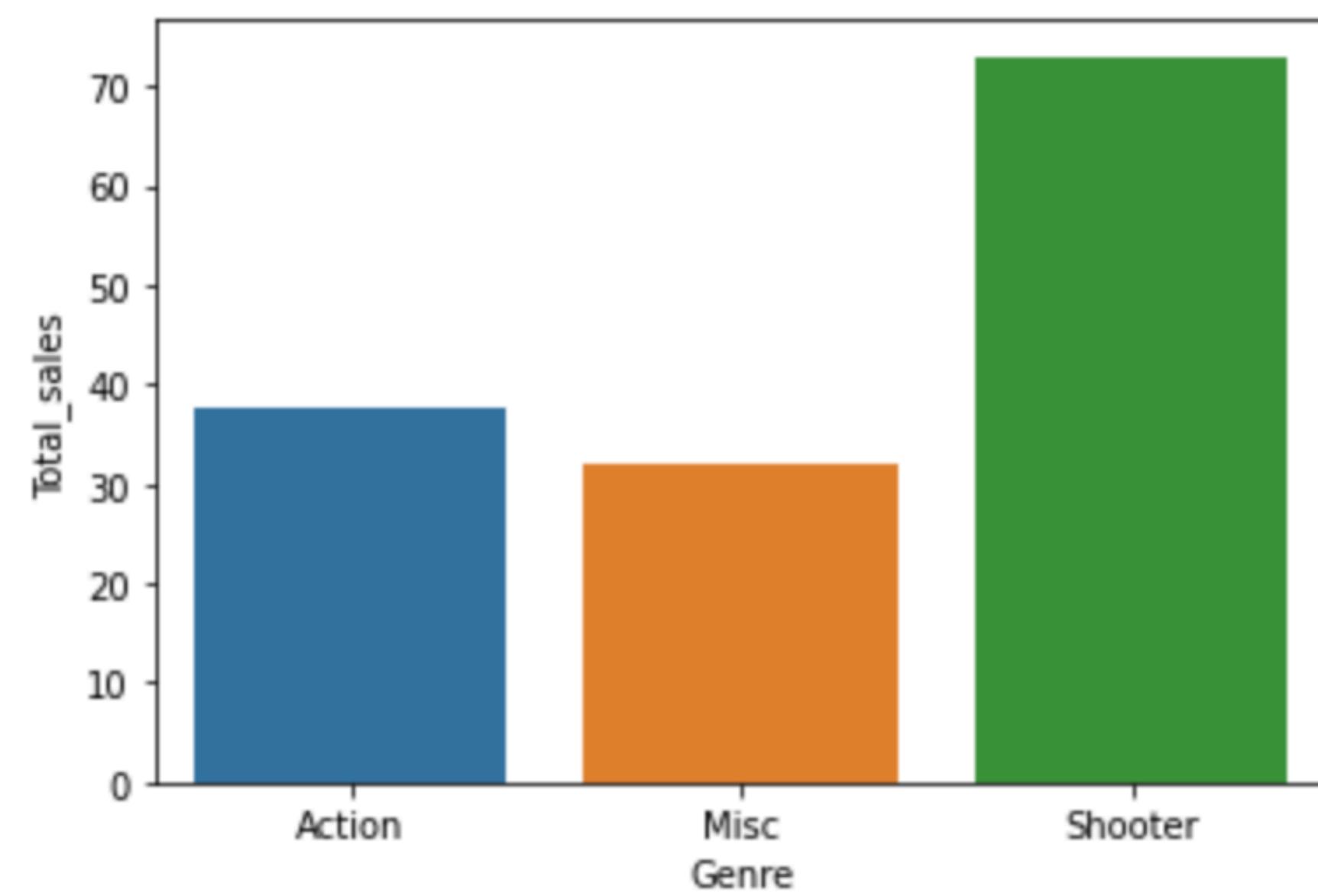
마켓 트렌드 - 잘 팔리는 게임은 어떤 특징이 있을까? (판매량 TOP 10)

1. 판매량 TOP10 제작사 - 2010년 이후만

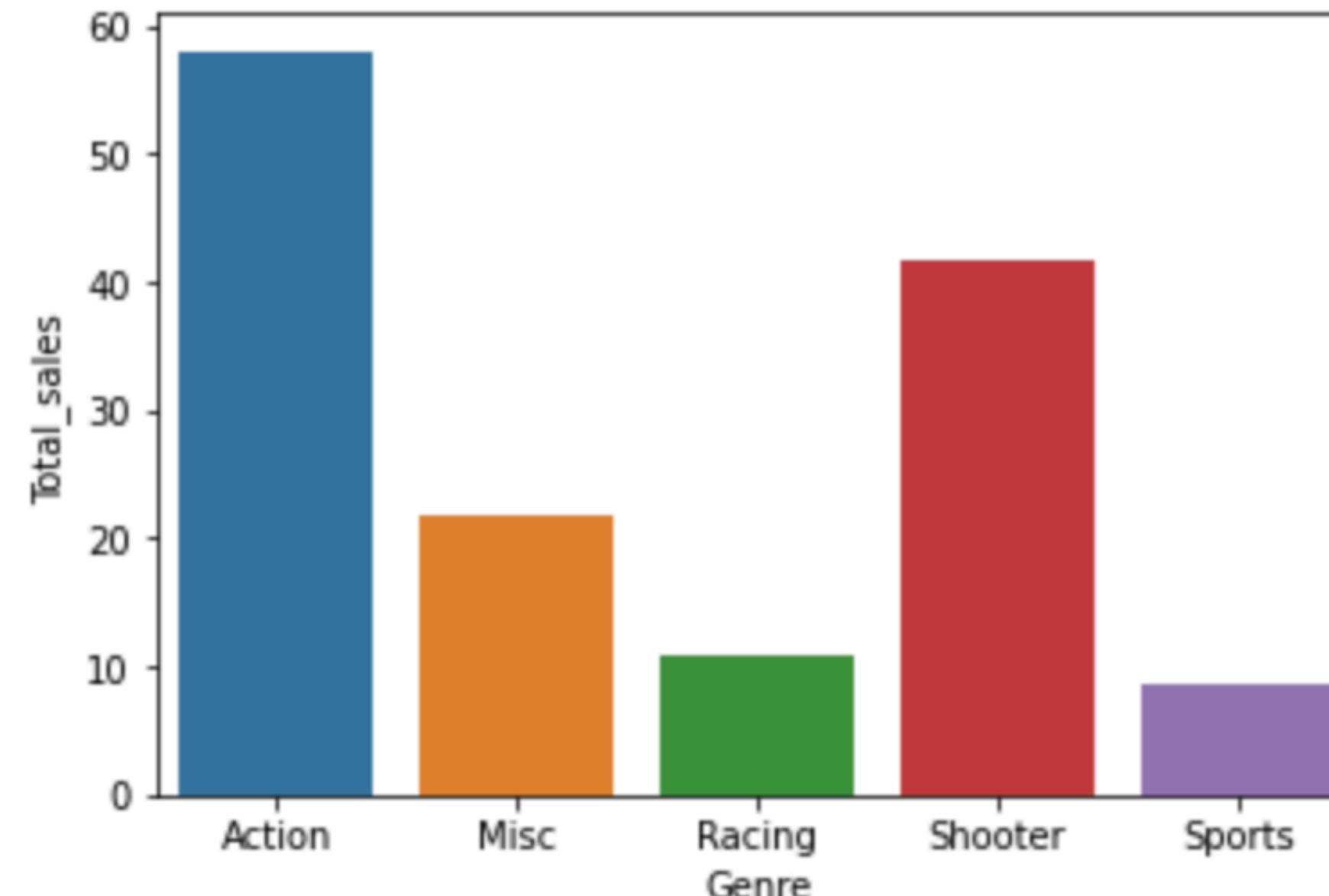


마켓 트렌드 - 잘 팔리는 게임은 어떤 특징이 있을까? (10년 이후, 판매량 TOP 10)

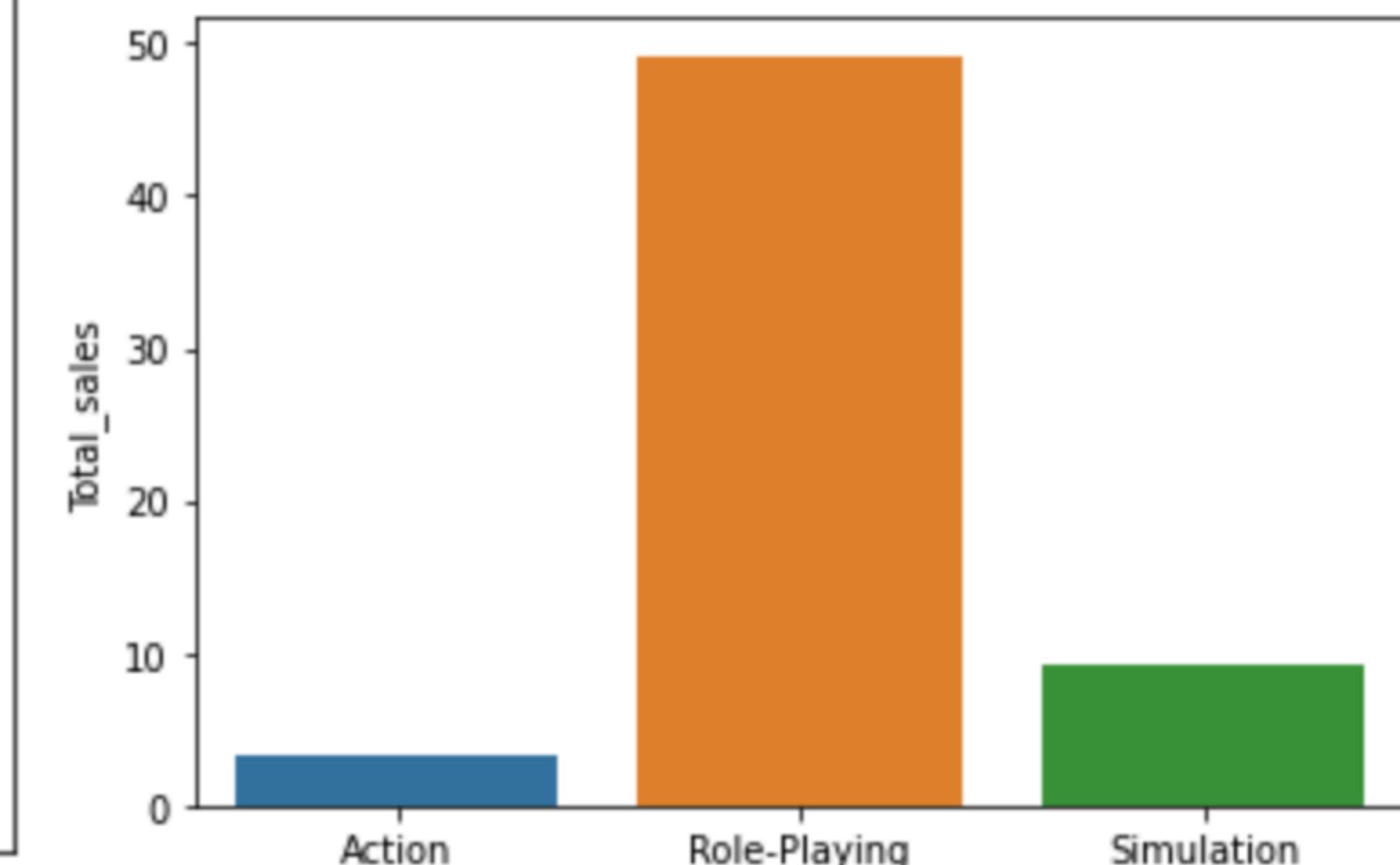
2. 지역별 판매량 TOP10 장르



• 북미



• 유럽



• 일본

Go-to-Market 개요

당장 가장 잘 팔릴 게임을 만들기 위해 정해야 하는 것은 아래 두 가지이다.

1. 어느 지역을 타겟으로 할 것인가?
2. 어떤 장르를 만들 것인가?

(*Publisher, Platform*은 우리가 해당 제작사가 아니기 때문에 정할 필요가 없으며, 위 두가지를 보다 잘 결정하는데에 참고만 하면 된다.)

모든 분석은 2009년 이후를 기간으로 한다.

- 최근 트렌드에 맞추어 가장 많이 팔 수 있는 게임을 찾아야 하므로.
- 출시 게임 수, 판매량 합계가 (모바일 시장의 열림으로 인해) 전반적으로 변화하는 변곡점으로 판단되므로

Go-to-Market - 미리 보는 결론

북미 지역을 타겟으로

콜오브듀티 같은 슈팅 게임을 만들자!

Go-to-Market - 어느 지역을 타겟으로 할 것인가?

가설

1. 북미 지역의 판매량 평균은 다른 지역에 비해 높을 것이다. => T-test

1. 북미 - EU

- 귀무가설: 평균 북미 판매량이 EU보다 작거나 같다.
- 대립가설: 평균 북미 판매량이 EU보다 크다.

6.825973752148234e-11

북미 - EU: 대립가설 채택

2.7031062688520844e-83

북미 - JP: 대립가설 채택

2.0999962542191533e-91

북미 - 기타: 대립가설 채택

2. 북미 - JP

- 귀무가설: 평균 북미 판매량이 JP보다 작거나 같다.
- 대립가설: 평균 북미 판매량이 JP보다 크다.

3. 북미 - 기타 지역

- 귀무가설: 평균 북미 판매량이 기타 지역보다 작거나 같다.
- 대립가설: 평균 북미 판매량이 기타 지역보다 크다.

결론 - 북미 지역의 판매량 평균이 다른 지역보다 크다.

Go-to-Market - 어느 장르를 만들 것인가?

가설

1. 북미 지역에서는 최근 가장 선호도가 높은 Shooter 장르가 적합할 것이다. => T-test

(Shooter - RolePlaying/Adventure/Racing/Platform/Simulation/Fighting/Strategy/Puzzle)

- 귀무가설: 북미지역 평균 Shooter 장르 판매량이 ...보다 작거나 같다.
- 대립가설: 북미지역 평균 Shooter 장르 판매량이 ...보다 크다.

1.6388152140262083e-19
shooter - action: 대립가설 채택
8.899249450179367e-06
shooter - sports: 대립가설 채택
1.0795804741764621e-09
shooter - misc: 대립가설 채택
6.728893416297661e-12
shooter - roleplaying: 대립가설 채택
3.2009781485182372e-25
shooter - adventure: 대립가설 채택
4.4960540165302196e-07
shooter - racing: 대립가설 채택
1.0949279984551877e-09
shooter - simulation: 대립가설 채택
3.234758321013598e-05
shooter - fighting: 대립가설 채택
5.680538382528359e-09
shooter - strategy: 대립가설 채택
4.3511414628358847e-07
shooter - puzzle: 대립가설 채택
=====

0.1230334324973793
shooter - platform: 귀무가설 채택

북미지역에서 Platform 제외하고
모두 Shooter 장르의 판매량이 높다.

Go-to-Market - 어느 장르를 만들 것인가?

북미지역 Shooter, Platform 장르 판매량 비교 2013년 이후로 더 좁혀서 보았다.

0.004051050490170527
shooter - platform: 대립가설 채택

결론: 북미지역에서 **Shooter** 장르의 판매량이 가장 높다.

(단, 슈팅 게임 개발의 리소스가 부족하다면 *Platform*을 2순위로 해도 될 것으로 보인다.)

Go-to-Market - 어느 장르를 만들 것인가?

참고 - Shooter 장르 출시 수 기준 제작사 순위 및 판매 상위 게임 리스트

Name		Publisher										
Activision		86	Name	Platform	Year	Genre	Publisher	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Total_sales
Electronic Arts	55	6248	Call of Duty: Black Ops	X360	2010	Shooter	Activision	9.67	3.73	0.11	1.13	14.64
Take-Two Interactive	41	2809	Call of Duty: Modern Warfare 3	X360	2011	Shooter	Activision	9.03	4.28	0.13	1.32	14.76
Ubisoft	29	6236	Call of Duty: Modern Warfare 2	X360	2009	Shooter	Activision	8.52	3.63	0.08	1.29	13.52
Bethesda Softworks	20	6393	Call of Duty: Black Ops II	X360	2012	Shooter	Activision	8.25	4.30	0.07	1.12	13.74
		5604	Call of Duty: Ghosts	X360	2013	Shooter	Activision	6.72	2.63	0.04	0.82	10.21

감사합니다.