



Sony Computer Entertainment

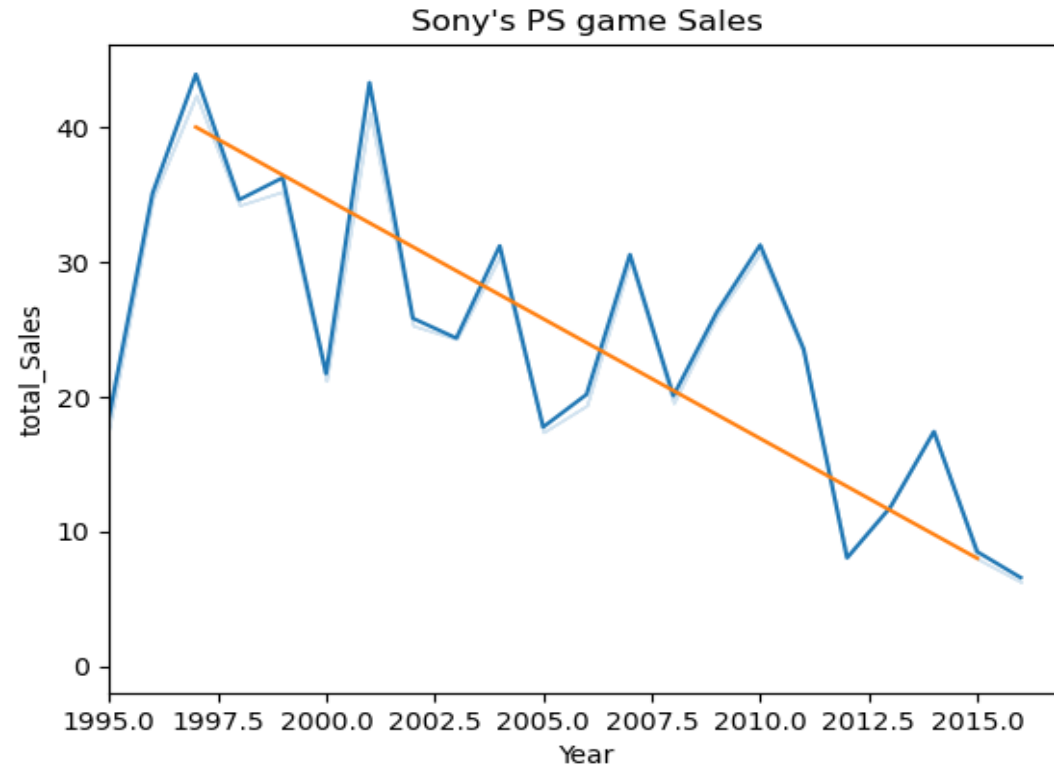
2018 Q1 PlayStation4 게임 출시 계획
-AI18 류예린-

A background image featuring various gaming peripherals. In the upper left, a portion of a backlit keyboard with green and blue lighting is visible. To its right is a black wired gaming mouse with a red cable. In the lower right, a black PlayStation 4 DualShock 4 controller is shown. In the lower left, a pair of black over-ear headphones with a red cable is partially visible. The overall lighting is dim, with the primary light sources being the keyboard's backlighting and the mouse's cable.

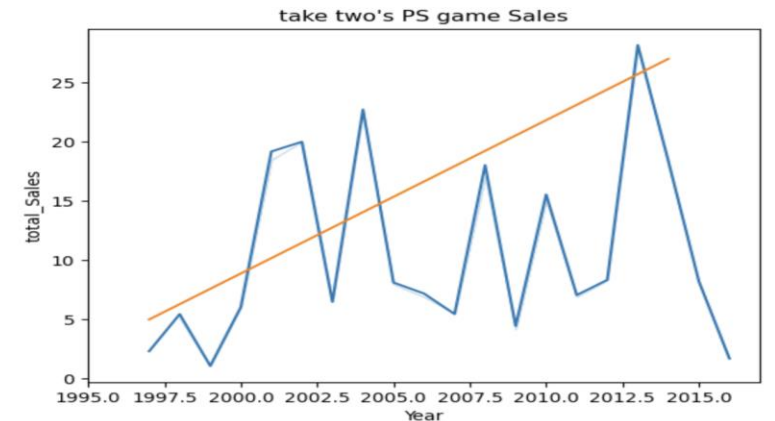
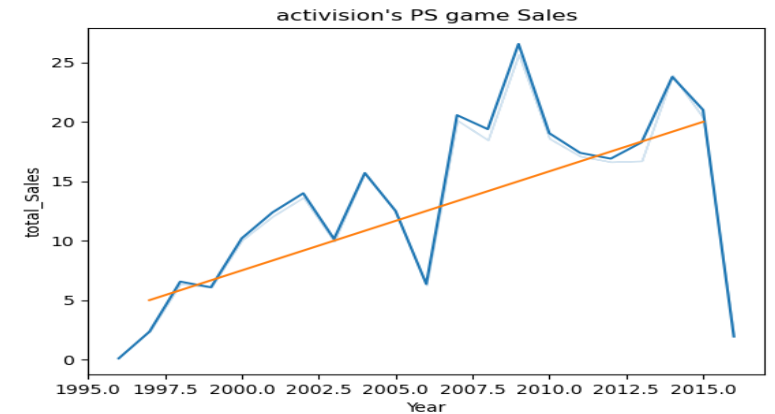
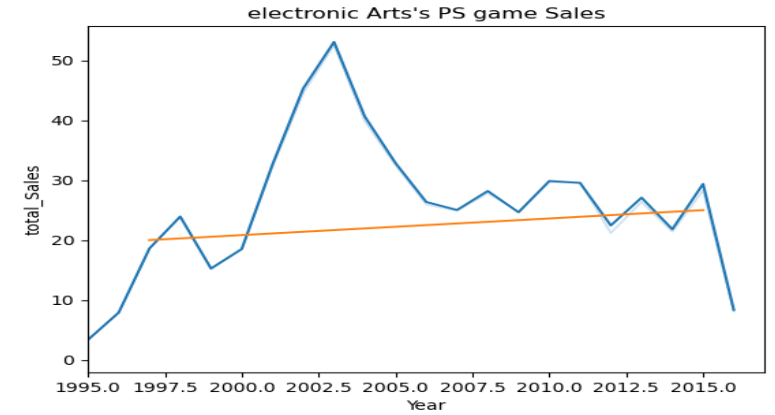
목차

- 기획배경
- 지역 별 인기 게임 장르
- 연도 별 게임 트렌드
- 인기 게임 분석(PlayStation)
- Conclusion

기획 배경



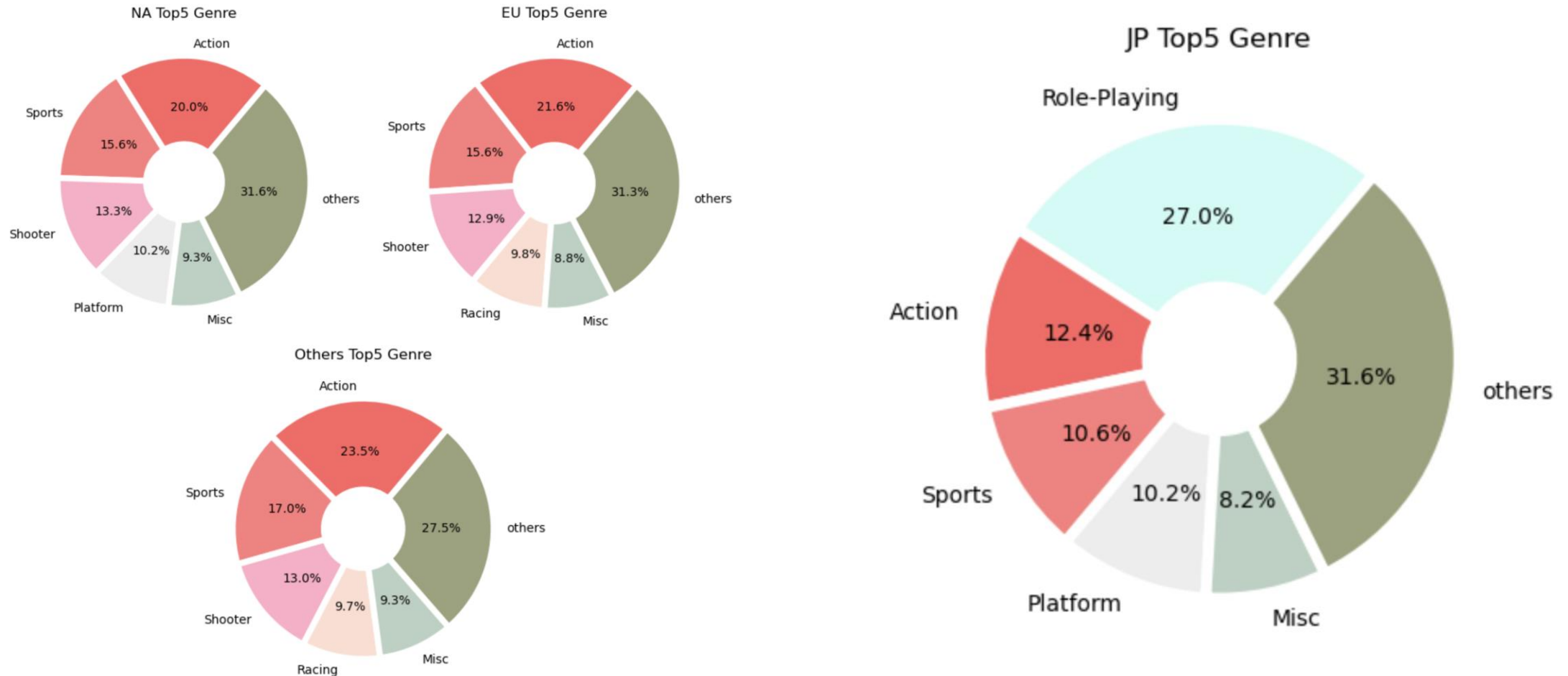
Sony사의 Play Station game 출고량은 다른 3사에 비해 하향하는 추세
Play Station Platform 자체의 인기를 증가시키고,
게임 매출을 올릴 방안을 구하고자 프로젝트 기획





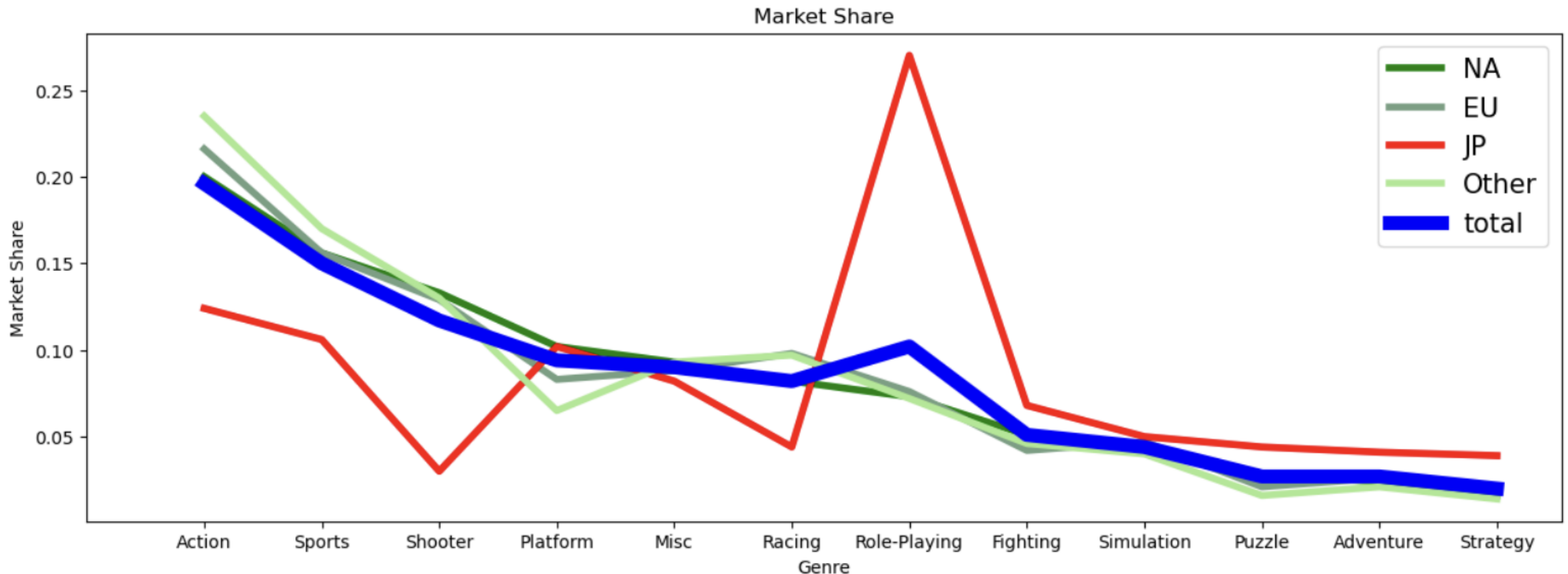
Part1. 지역별 인기 장르

Part1. 지역 별 인기 장르



국가별 장르의 점유율을 나타낸 원형 그래프

Part1. 지역 별 인기 장르



- 일본의 장르 별 인기 그래프 모양이 확연히 다른 것을 확인할 수 있다.
- 이외 국가들의 인기 순위는 위 그래프 순서에서 알 수 있다. [액션, 스포츠, 슈팅, 플랫폼, 기타, 레이싱]

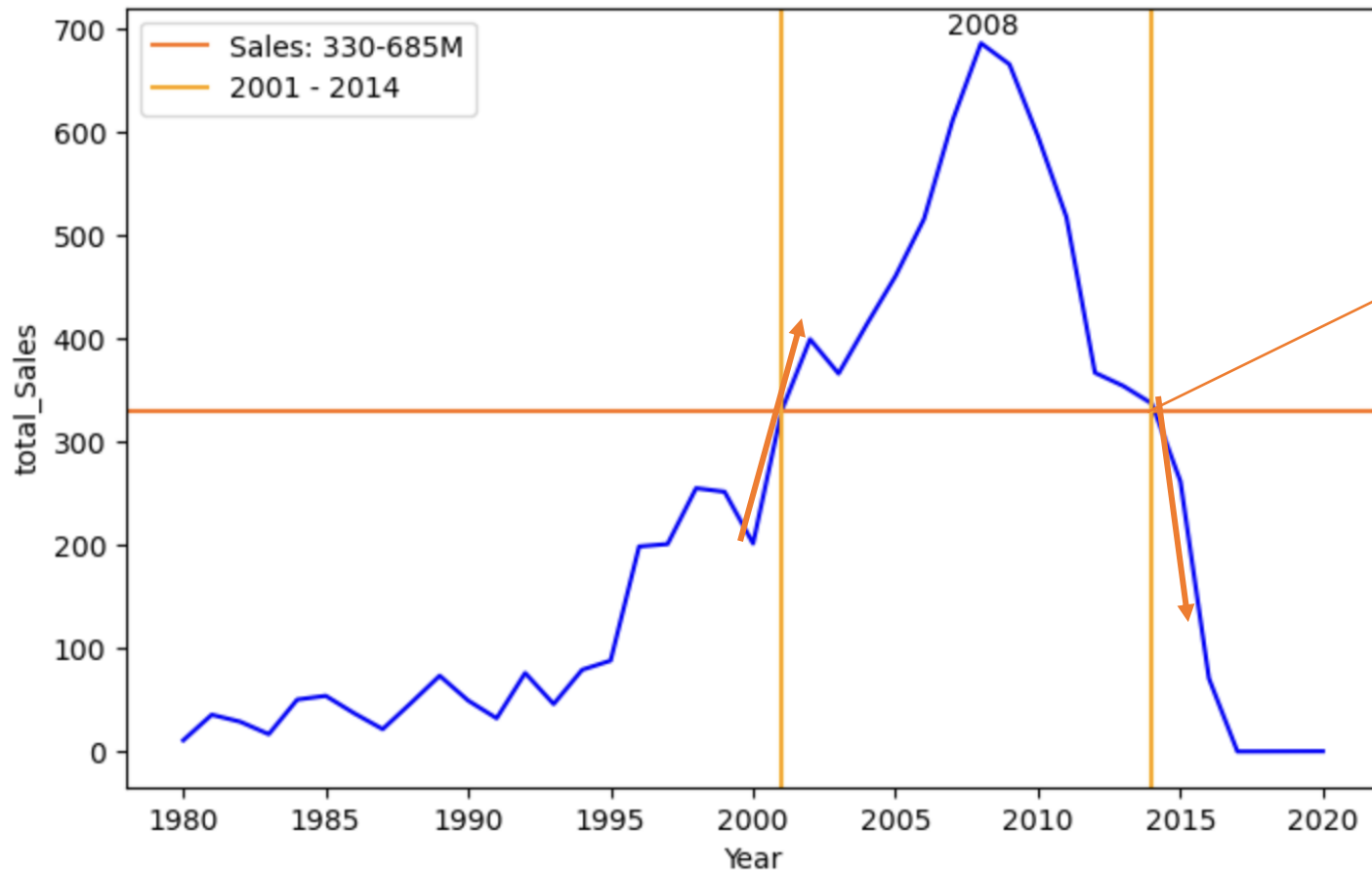
Part1. 지역 별 인기 장르: Conclusion

- 지역 별 인기도는 지역마다 판매량이 다르므로, 출고량이 점유율로 환산
- 지역 별 선호하는 장르는 대체로 유사하나, 일본의 경우 Role-Playing의 인기가 유독 많은 것을 파악
- 그 외 국가는 Action, Sports, Shooter, Racing-Platform 순의 인기
- Role-Playing 이외의 게임을 출시할 경우, 일본 외 다른 지역에서의 마케팅을 우선적으로 추진



Part2. 연도별 게임 트렌드

Part2. 연도별 게임 트렌드 (1)



< 연도 구분 기준 >

가파르게 성장하고, 하락하는 기
점

< 연도별 출고량을 합산한 그래프 >

Part2. 연도별 게임 트렌드 (1)

- 2014 이후 게임 시장 하락의 이유?

-> 모바일 게임 시장의 급성장으로 예상됨

- <https://venturebeat.com/games/mobile-games-hit-34-8b-in-2015-taking-85-of-all-app-revenues/>

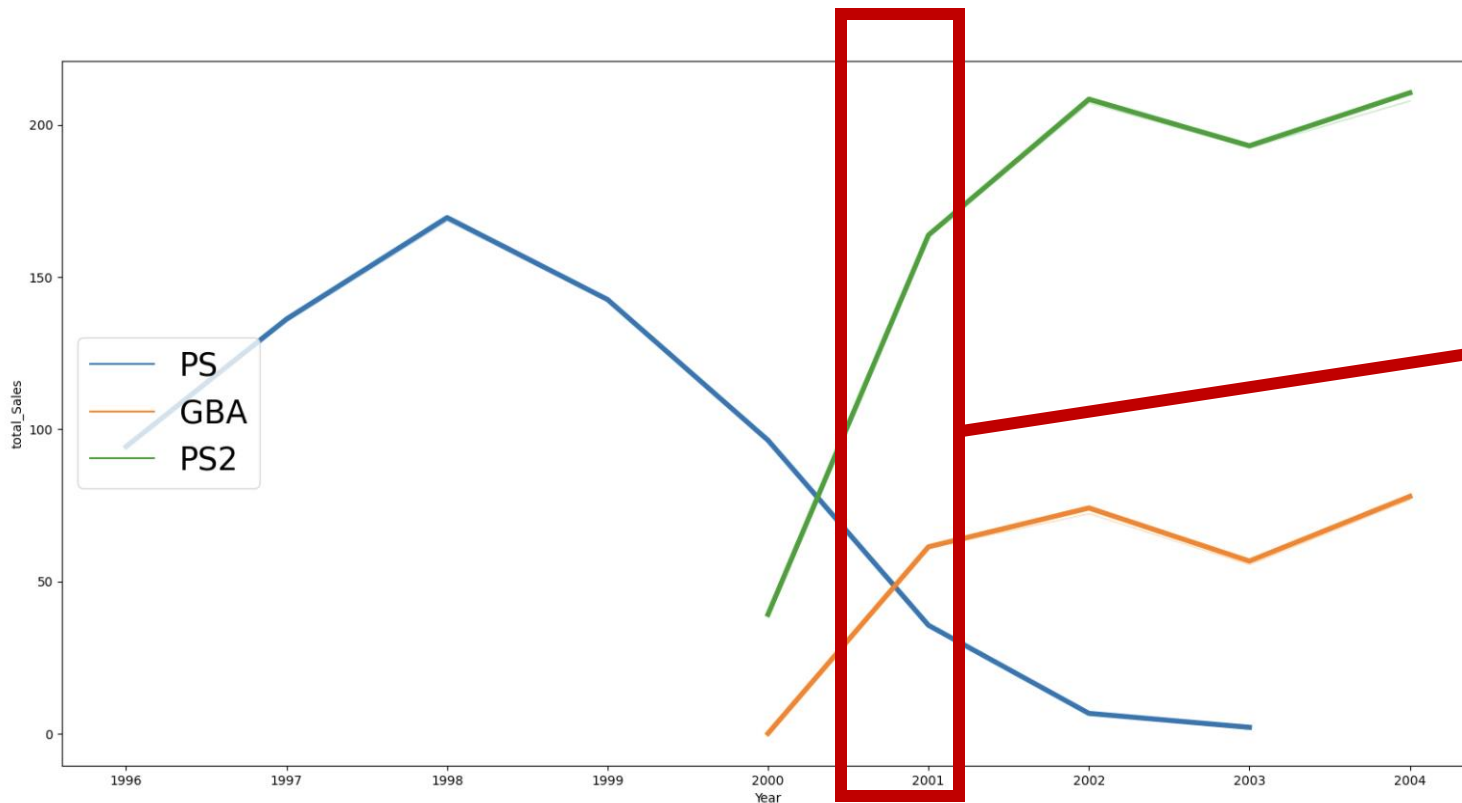
"Mobile games hit \$34.8B in 2015, taking 85% of all app revenues"

- <https://fortune.com/2015/01/15/mobile-console-game-revenues-2015/>

"Mobile game revenues set to overtake console games in 2015"

Part2. 연도별 게임 트렌드 (1)

- 연도별 게임 트렌드는 플랫폼의 영향을 받을까?

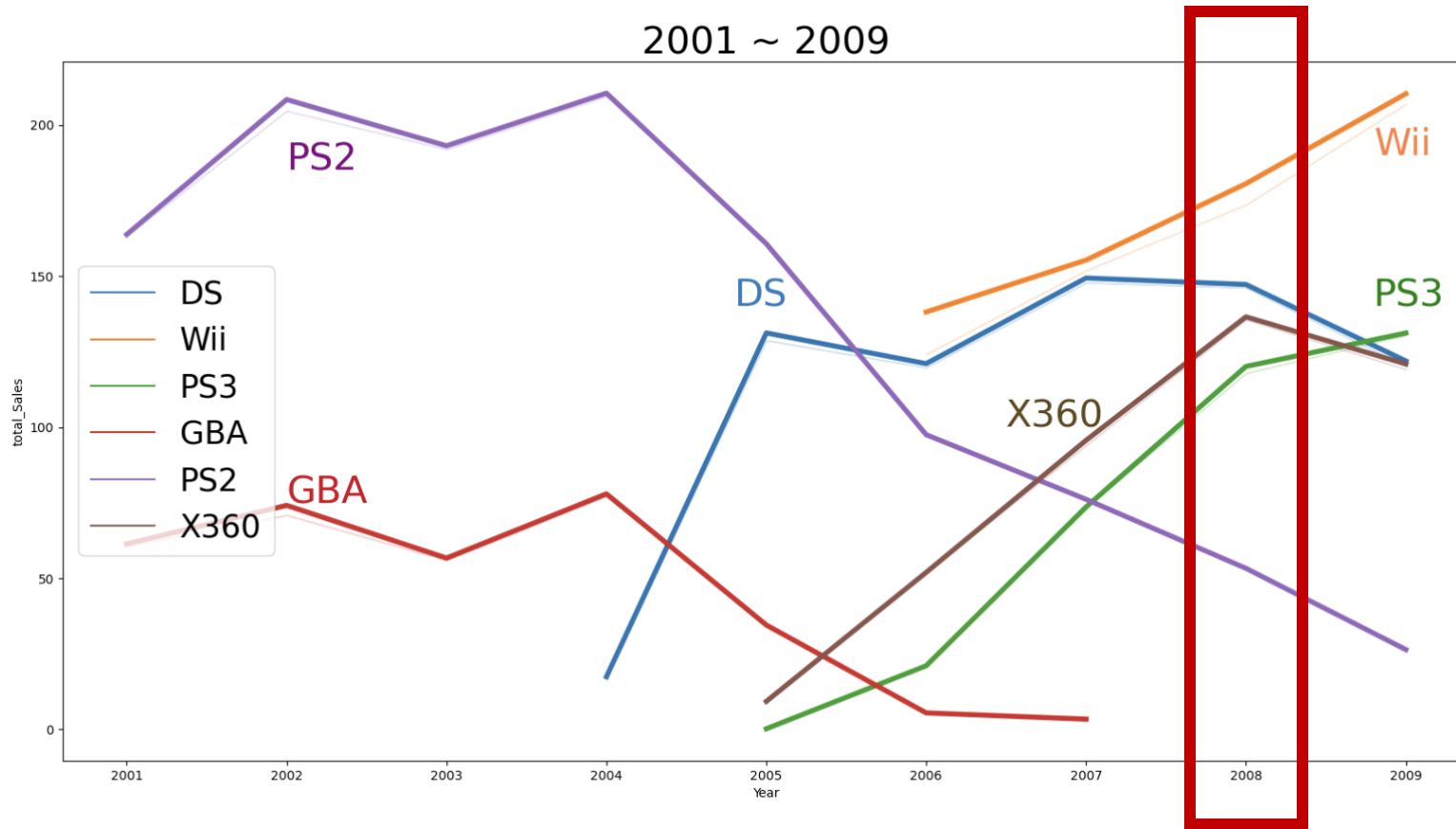


GBA
Nintendo사에서 게임보이 컬러의 후속
작으로 출시한 32비트 휴대용 게임기기

GBA의 출시와 PS2의 세대 교체로
증가하기 시작한 게임 출고량

< 2005년 이전의 Platform별 출고량 합계 >

Part2. 연도별 게임 트렌드 (1)



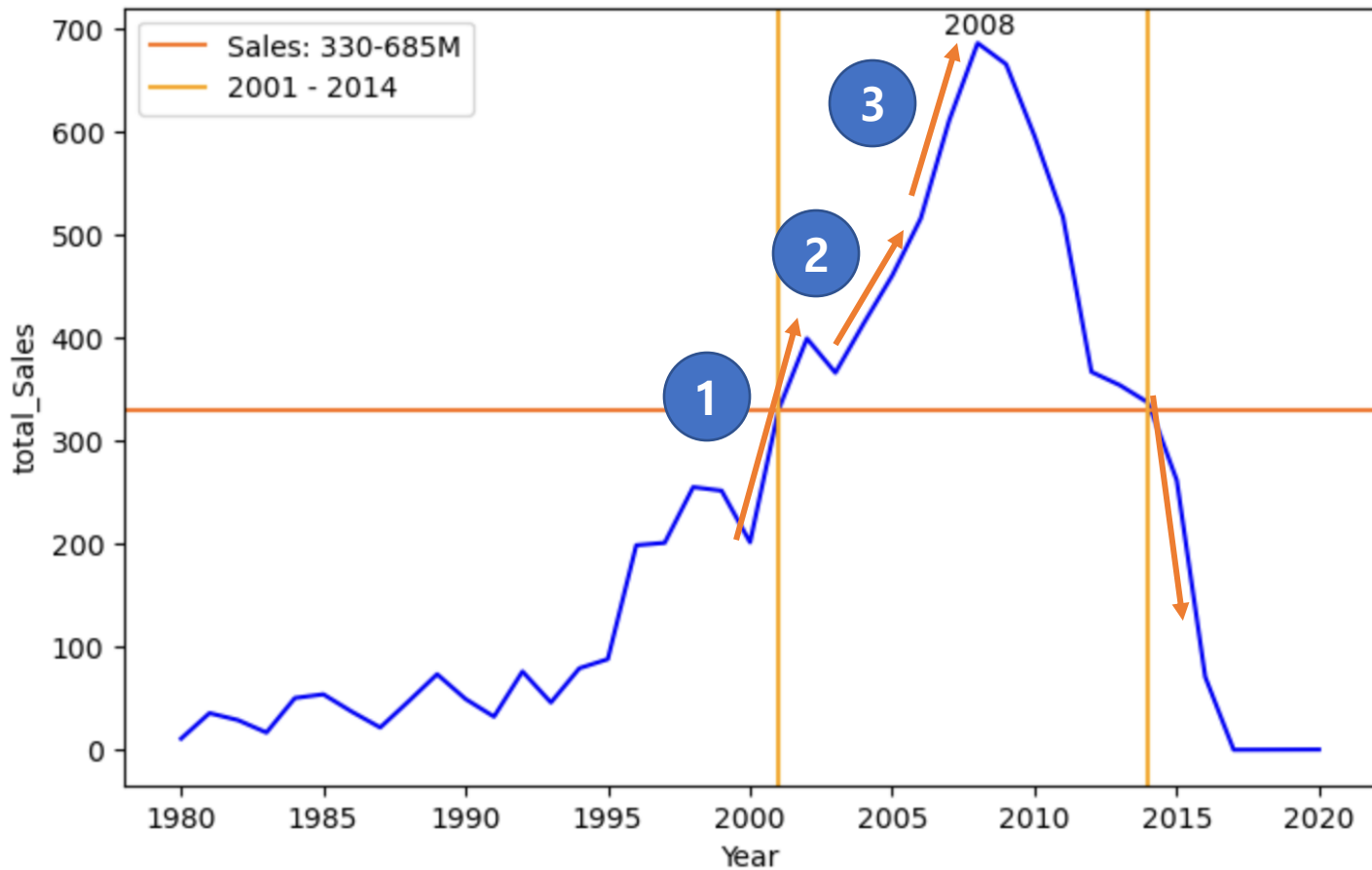
<platform별 출고량 합계>

2008년, 다양한 플랫폼의 경쟁
게임 시장의 총 출고량은 685M 가량

Nintendo DS, Wii, Xbox의 출현은
게임 시장의 흐름을 이끌어갔다.

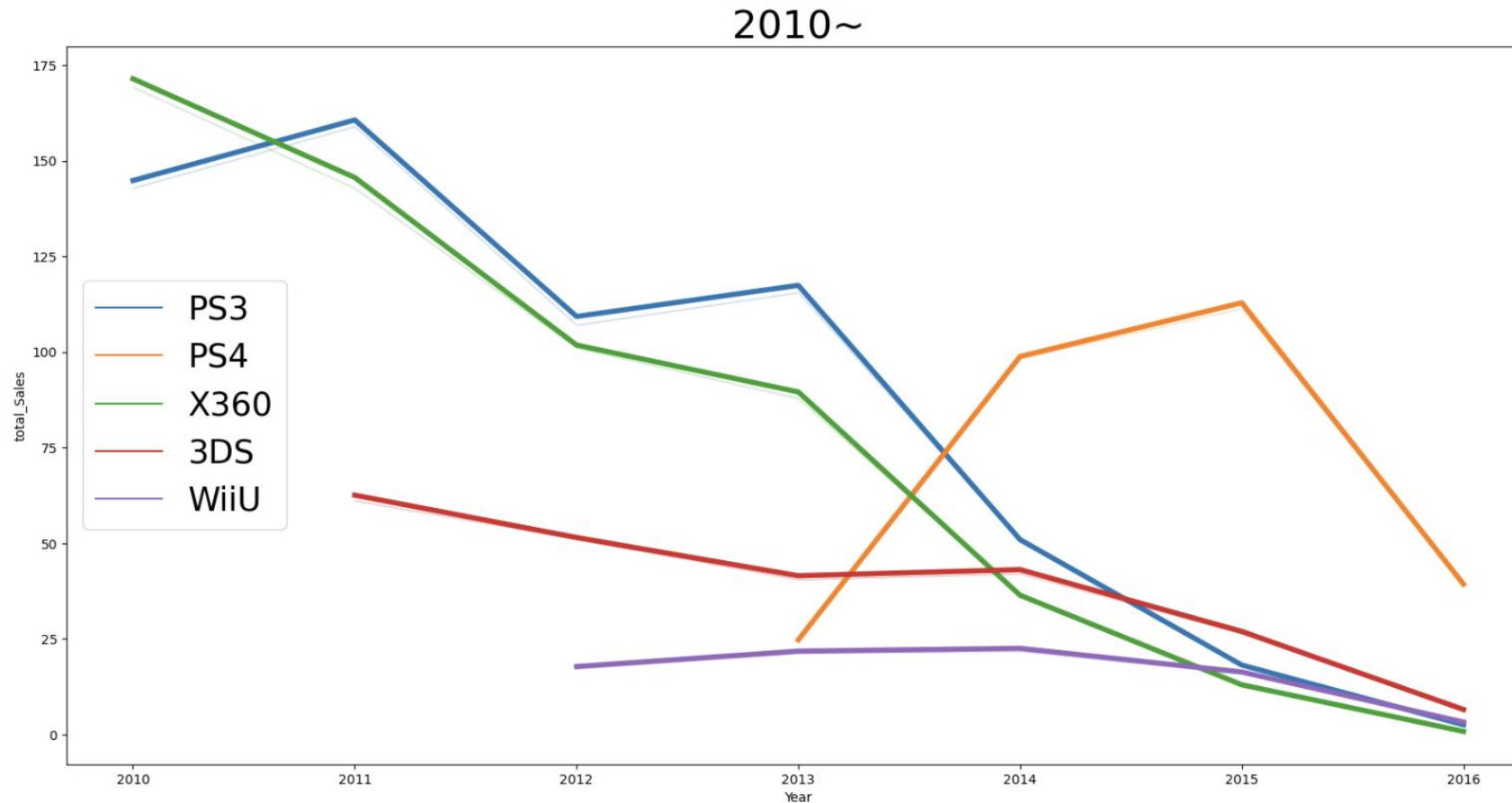
게임 시장의 트렌드는
Platform의 영향을 많이 받는다.

Part2. 연도별 게임 트렌드 (1)



- 1 GBA, PS2 등장 시기(2001)
- 2 DS 등장 시기(2004)
- 3 Wii, Xbox 등장 시기(2006)

Part2. 연도별 게임 트렌드 (1)

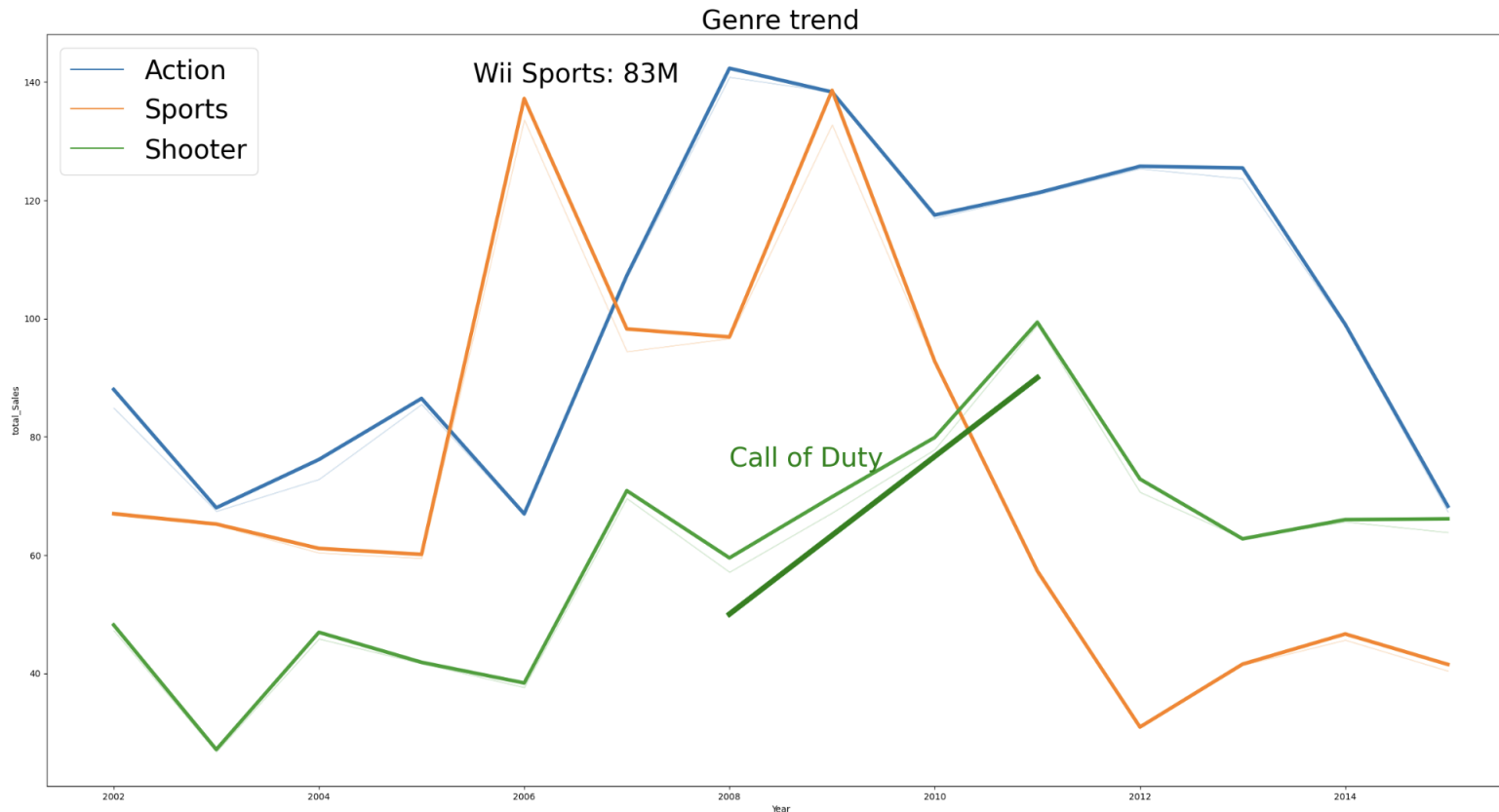


<platform별 출고량 합계>

2009년 이후로는
DS, Wii의 인기가 줄어들고
PS4의 인기가 증가하였다.

Part2. 연도별 게임 트렌드 (2)

• 연도별 게임 장르에 대한 트렌드도 있을까?



<장르별 출고량 합계>

1. 슈팅 장르의 경우
Call of Duty 게임의 히트로
꾸준히 증가세를 보인다

2. 스포츠 장르의 경우
Wii Sports 이후로
인기가 식어가는 것이 보인다

3. Action 장르는
꾸준히 인기가 많다

-> 장르의 트렌드는
연도별로 존재한다기 보다는
히트를 친 상품의 영향이 크다

Part2. 연도별 게임 트렌드: Conclusion

- 연도별 유행은 존재한다.
- 플랫폼이 게임 시장의 트렌드를 이끈다.
- 장르의 출고량을 좌우하는 것은 특정 상품이 히트할 경우이다.



Part3. 인기있는 게임 분석

Part3. 인기있는 게임은?

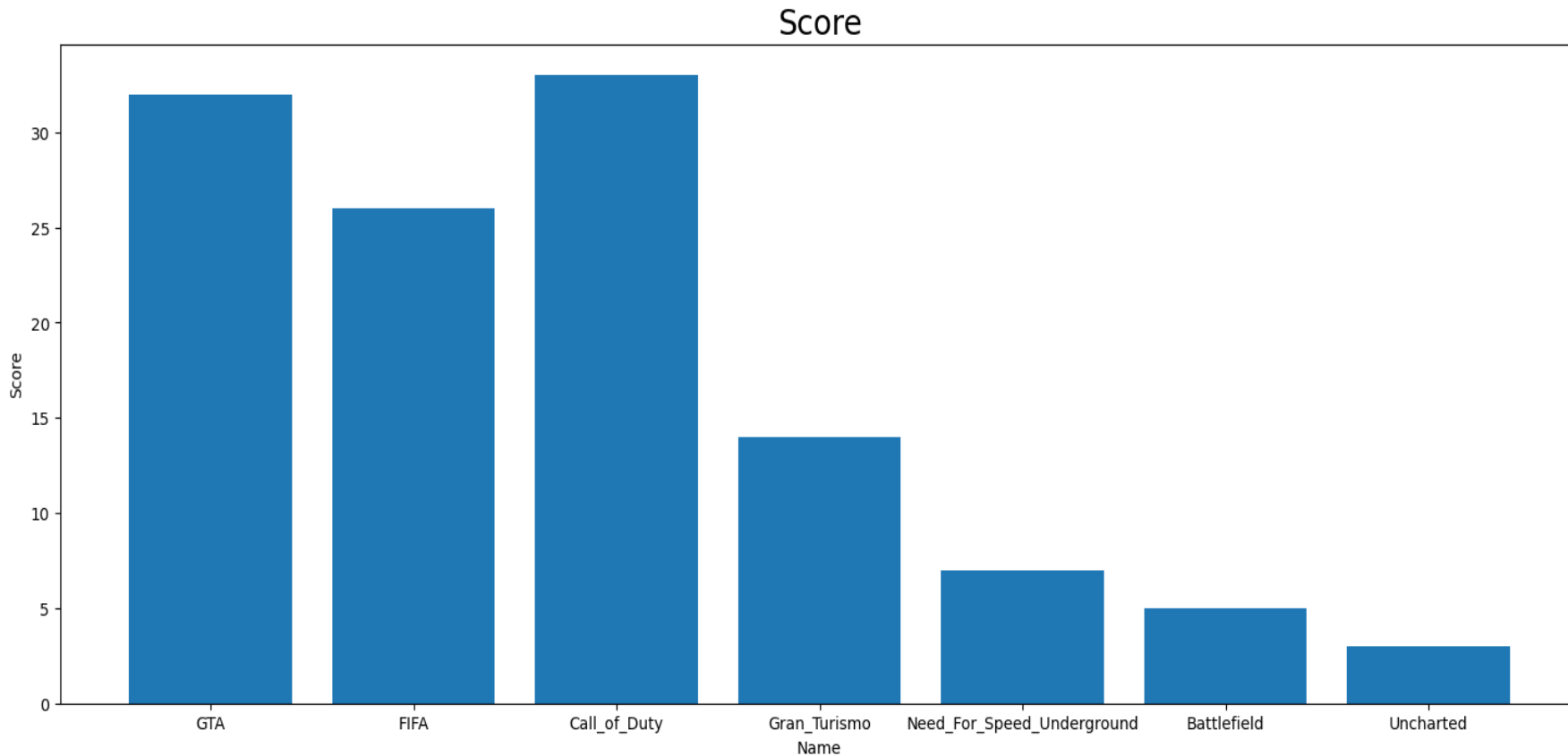
- 인기가 많은 게임의 정의
 - 출고량이 5million 이상
 - 연속적인 시즌으로 출시된 게임
 - 여러 Platform으로 출시된 게임
- 분석 기준
 - PlayStaion 게임을 기준으로 분석합니다.
 - 다음 분기(2018)에 출시하므로 최근 게임을 중점으로 분석합니다.

Part3. 인기있는 게임은?

Playstaion 상위권 게임 중 몇 가지를 선별하여 score 를 부여

- 시즌 1개 당
- Platform 종류 1개 당
- 최근 5년 이내 게임 1개 당
- 출고량 5 million 당

Part3. 인기있는 게임은?



Call of Duty : 33

GTA : 32

FIFA : 26

Gran Turismo: 14

Need for Speed under ..: 7

Battle Field: 5

Uncharted: 3

Part3. 인기있는 게임은? Conclusion

- 인기게임 정의 기준으로 score을 부여한 결과

Call of Duty가 33점으로 1위, GTA가 32점으로 2위, FIFA가 26점으로 3위를 차지하였다.

- 전체 출고량 또한 Call of Duty가 가장 많았으며, GTA는 FIFA에 비해 전체 출고량이 낮으나 게임 한 개 당 Sales가 높아 높은 점수를 얻어 2위를 차지했다.

Call of Duty total Sales: 247

GTA total Sales: 157

FIFA Sales: 170

A collection of gaming peripherals is arranged on a dark surface. In the upper left, a mechanical keyboard with multi-colored backlit keys (red, blue, green) is visible. To its right is a black wired mouse with a glowing red cord. Below the keyboard is a large, black over-ear headset with a red and blue lighted headband. In the lower right is a black wireless game controller with glowing blue buttons and joysticks. A small, glowing blue USB device is in the top right corner. The word "conclusion" is centered in a white, sans-serif font over the middle of the image.

conclusion

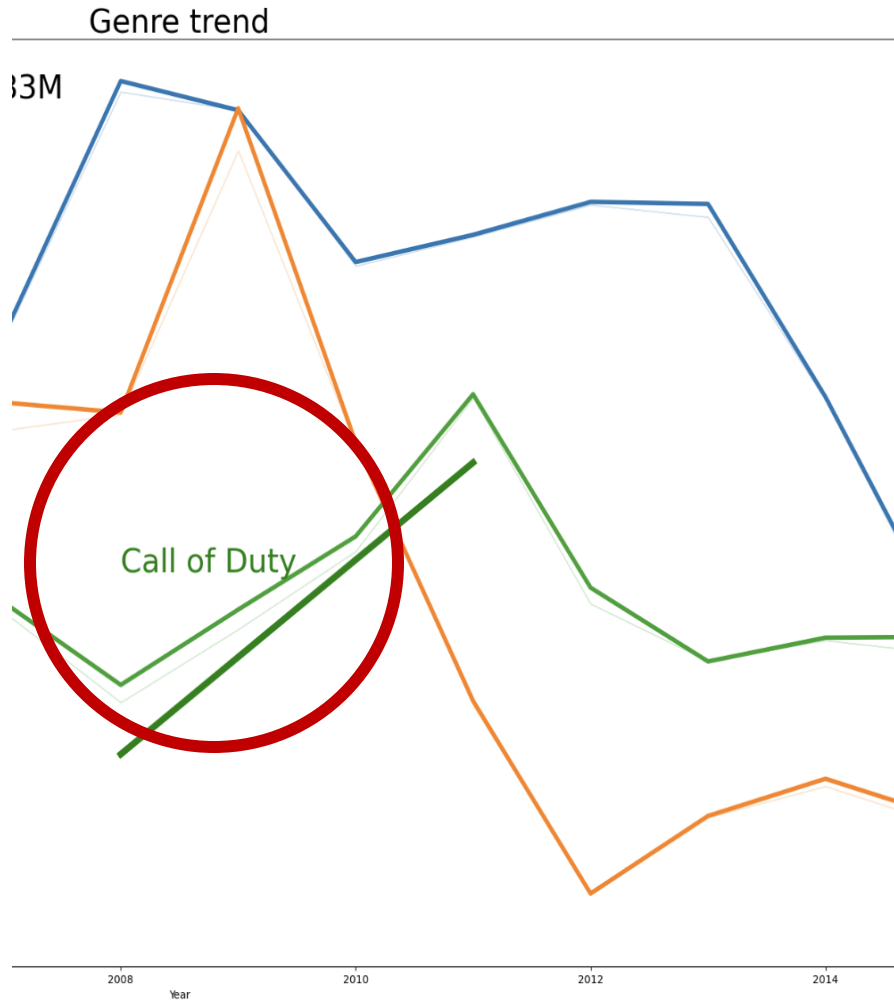
결론: 어떤 게임을 출고 할 것인가

- Sony Computer Entertainment

- Gran Turismo: 레이싱 게임 시리즈
- Uncharted: 액션 게임 시리즈

점점 인기가 떨어지고 있음(최신보다 옛날에 발매된 게임 출고량이 더 높음)
다른 기업에 비해 score도 현저히 떨어지는 상황

결론: 어떤 게임을 출고 할 것인가



꾸준히 출시하는 시리즈 Gran Turismo는
장르 인기 4위인 Racing이며,
다른 3사에 비해 큰 인기를 끌지 못하고 있다.
또한 자사 액션게임은 GTA에 비해 큰 인기를 끌지 못함

- 따라서 Call of Duty와 함께 상승세인

Shooting 장르 게임을
새롭게 런칭할 것을 건의

A collection of gaming peripherals is arranged on a dark surface. In the upper left, a black mechanical keyboard with multi-colored backlit keys is visible. To its right is a black wired mouse with a glowing red cord. Below the keyboard is a pair of large, black over-ear headphones with a red and black strap. In the lower right, a black wireless game controller with glowing blue buttons and joysticks is shown. The Korean text '감사합니다' (Thank you) is overlaid in the center in a large, white, sans-serif font.

감사합니다