

2022/04분기 게임 개발 제안

연도별 시장/장르/개발사

#AIB14 #윤찬형

Q.

어떤 게임을 개발할
것인가?

#1 분석 자료 소개

- 게임 판매량 통계 자료
- 분석 전 데이터 정제 과정

#2 지역별 장르 선호도

- 북미/유럽/일본/기타 분류
- 지역별 선호 장르 시각화

#3 연도별 게임 트렌드

- 1981~2016년 시장 추이 분석
- 연도별 시장 비율/장르/플랫폼

#4 Top100 게임 분석

- 전 세계 매출량 100위까지의 게임 분석
- 플랫폼/장르/개발사

#00

어떤 게임을 개발해야 하는가?

개발 전 방향 설정:

- | | |
|------------|--------------------|
| 1. 장르 | - 지역별 장르 선호 |
| 2. 플랫폼 | - 연도별 게임 트렌드 |
| 3. 지역별 타케팅 | - Top Seller 특징 분석 |

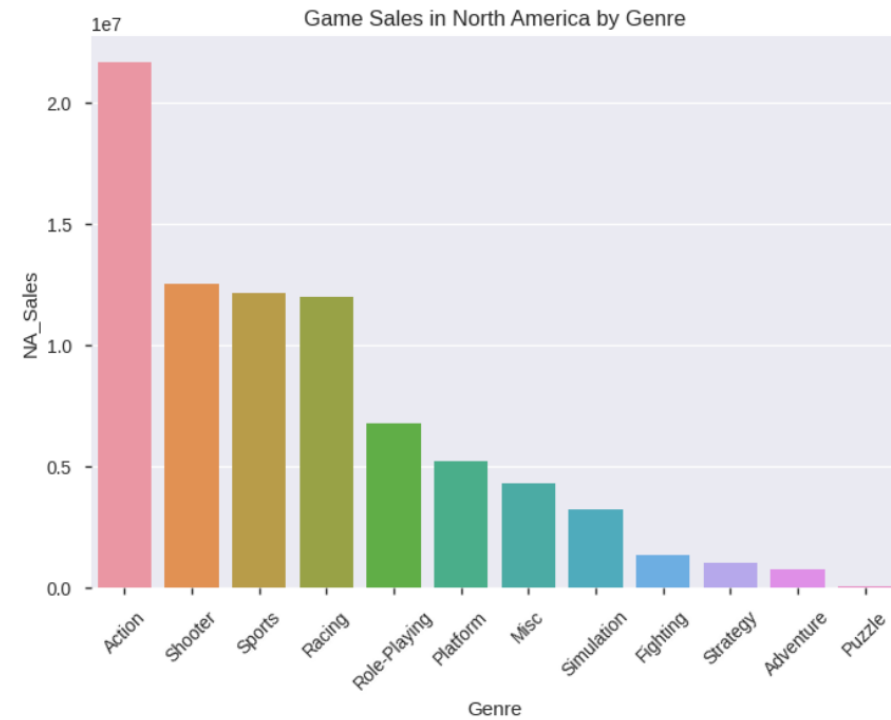
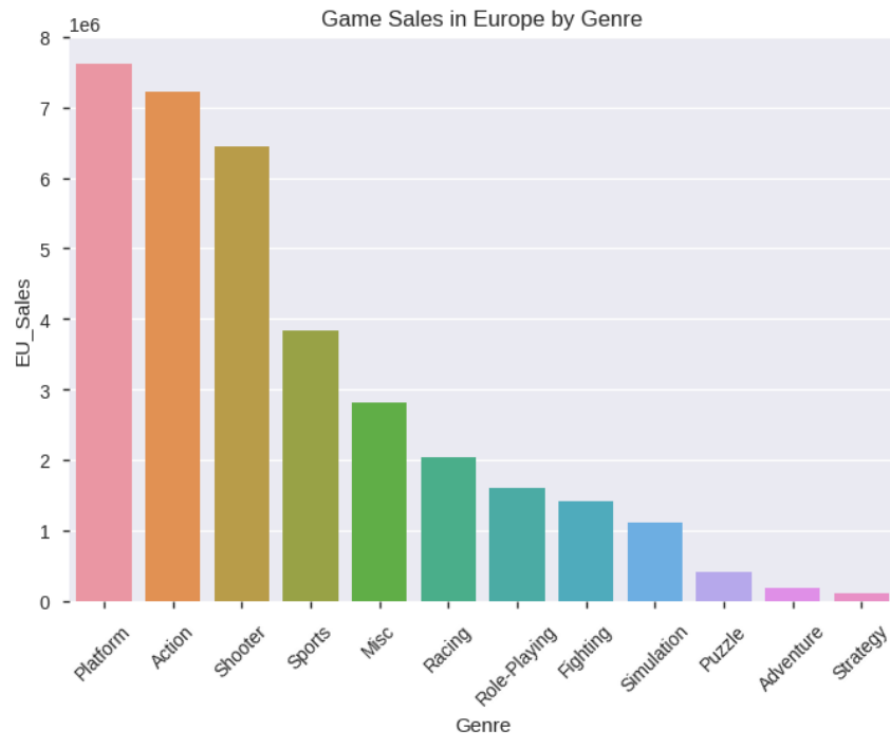
#01

분석 자료 소개

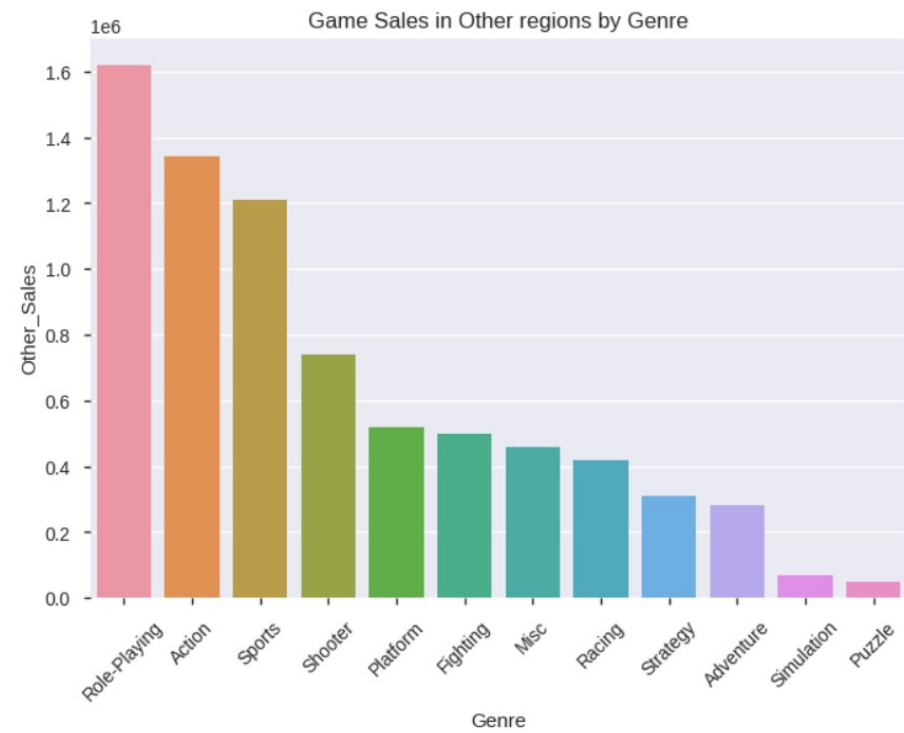
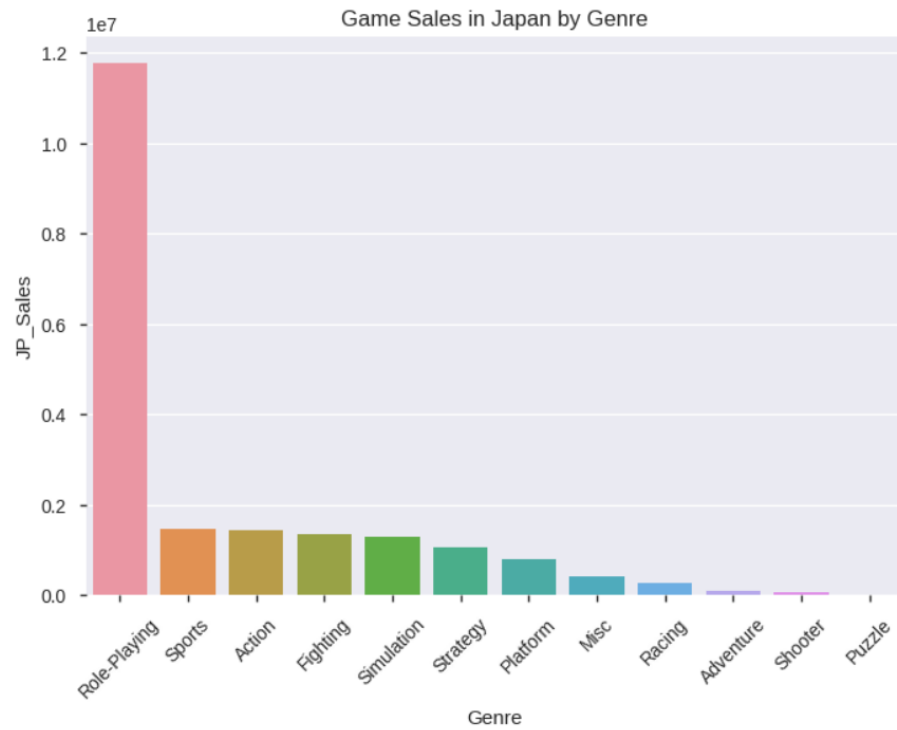


- 총 16598개의 데이터
- 1978~2020년의 게임 지역별 판매량
- 북미/유럽/일본/기타 지역 분류
- 플랫폼/개발사 정보 포함

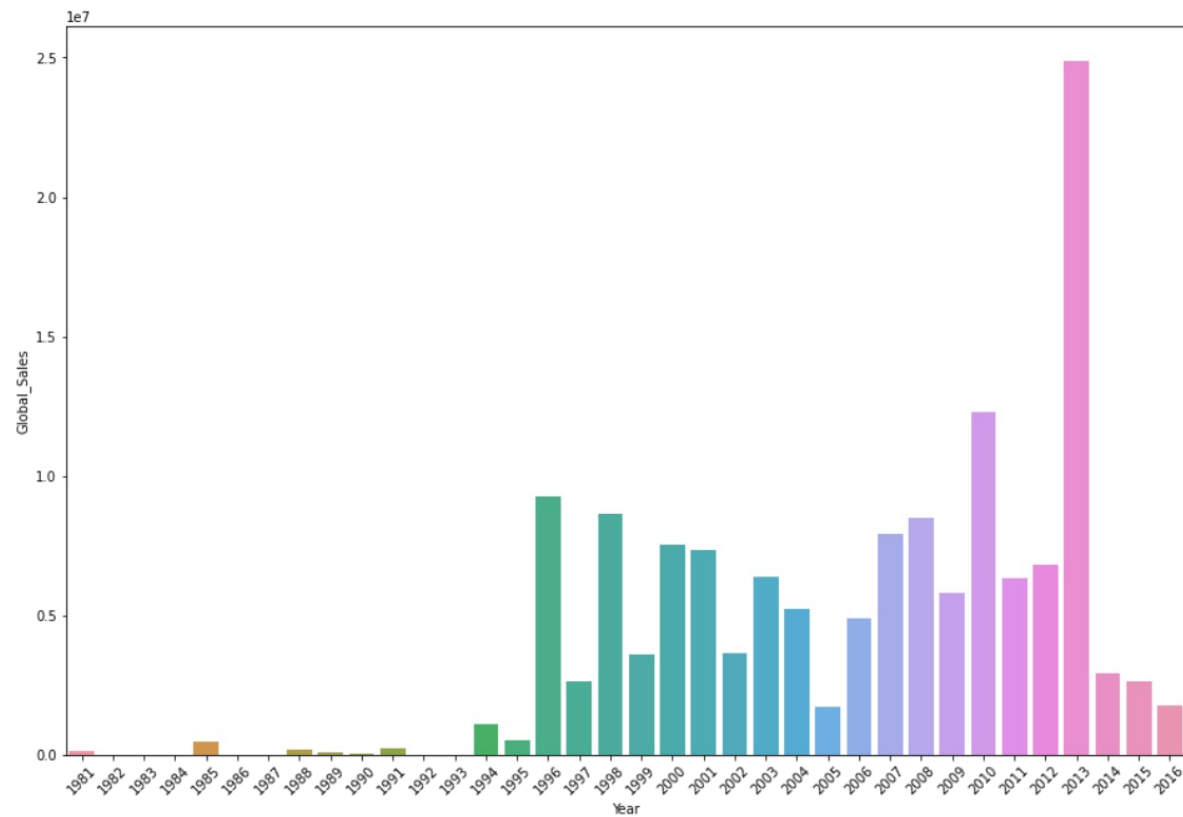
#02 지역별 장르 선호도



#02 지역별 장르 선호도

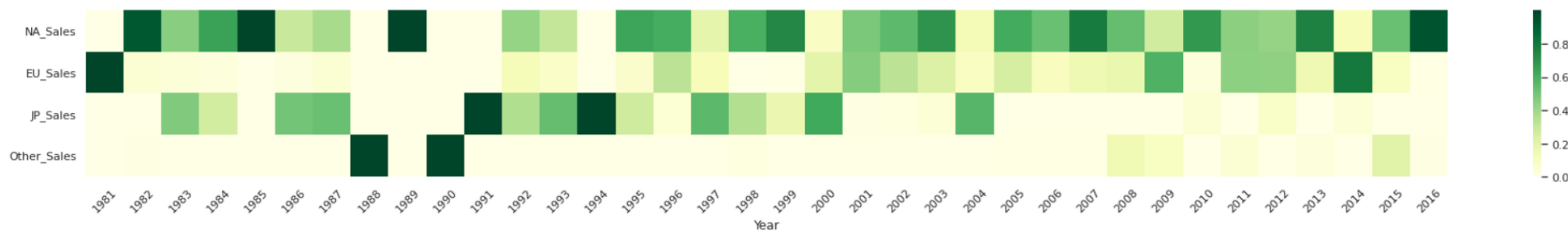


#03 연도별 게임 트렌드 - 총 게임시장 규모

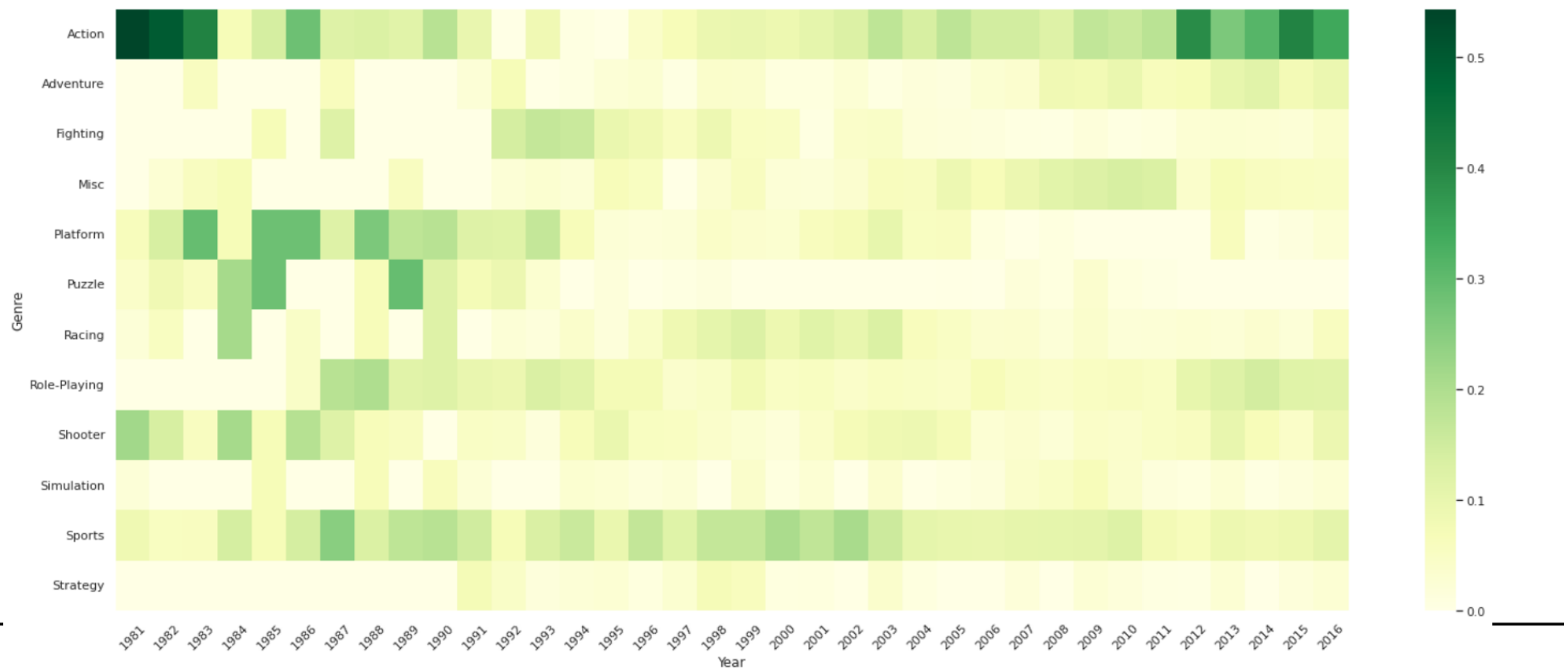


#03 연도별 게임 트렌드

연도/지역별 게임 시장 비율



#03

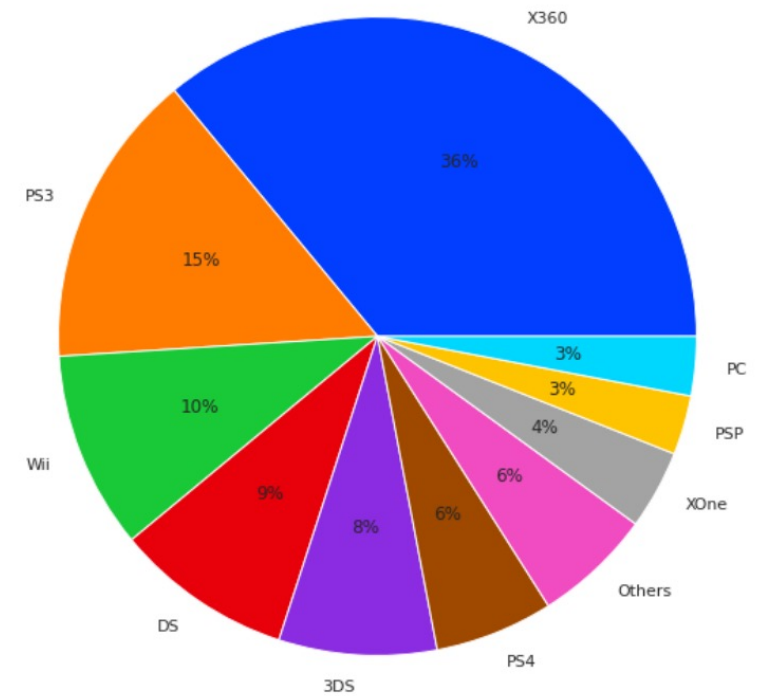
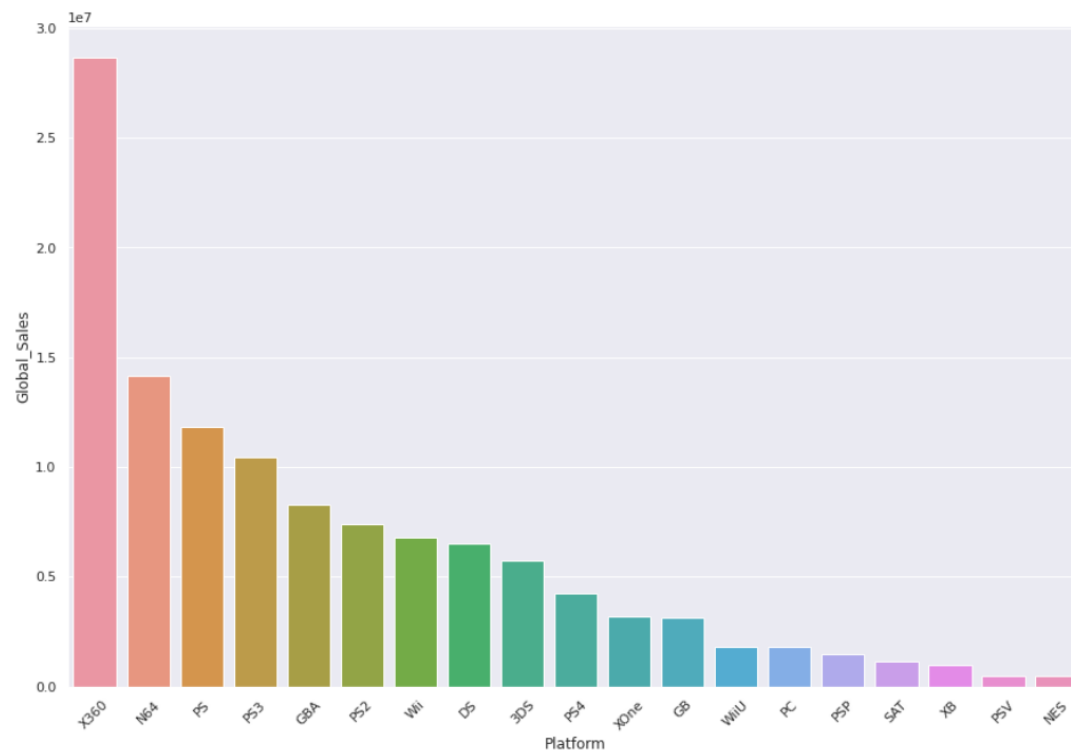


#04

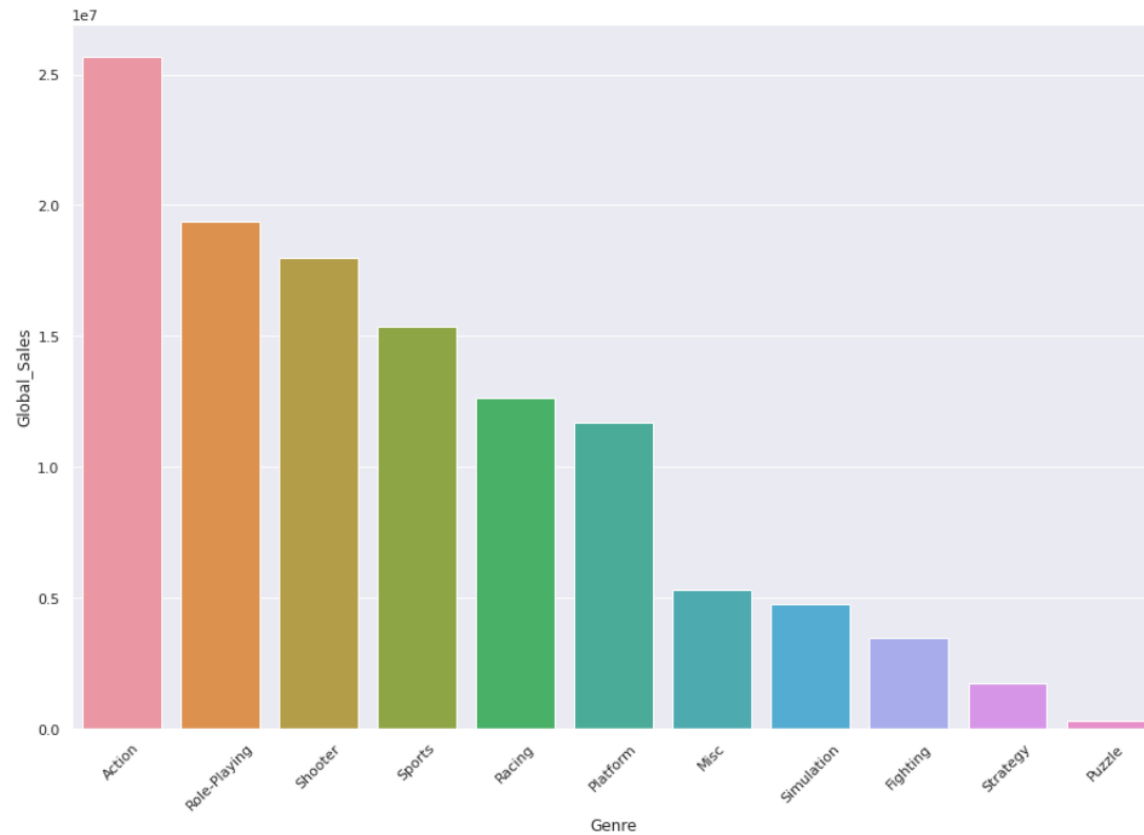


#04 Top100 출고량 게임 분석 - 플랫폼

Global Market Share of Video Game Platforms(2006-2016)



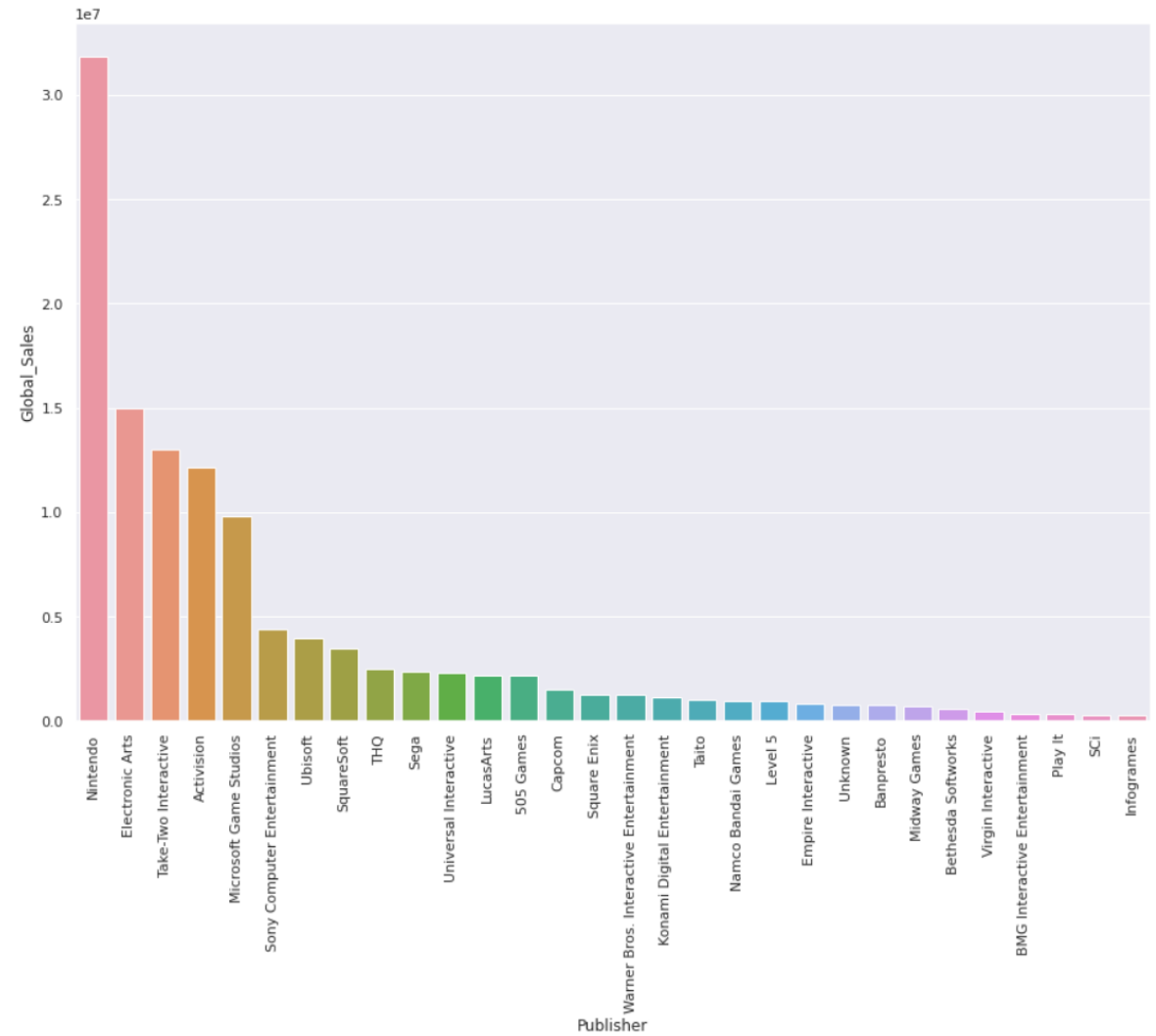
#04 Top100 출고량 게임 분석 - 장르



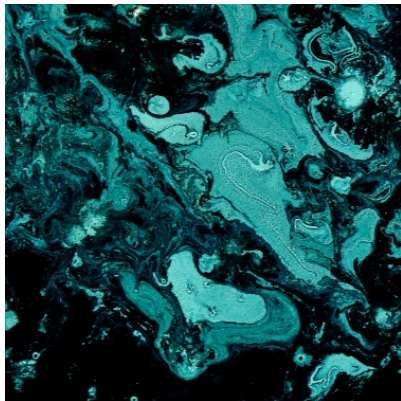
#04 Top100 출고량

게임 분석 -

개발사

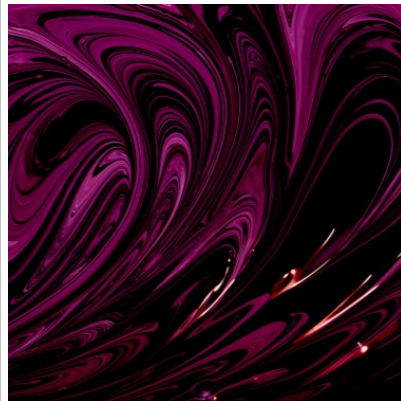


#05 결론



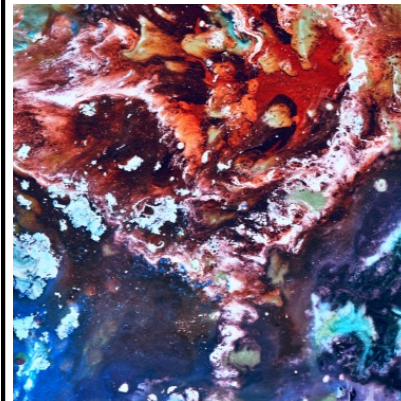
시장

- 북미/유럽 시장의 중요성
- 일본 시장의 특이점



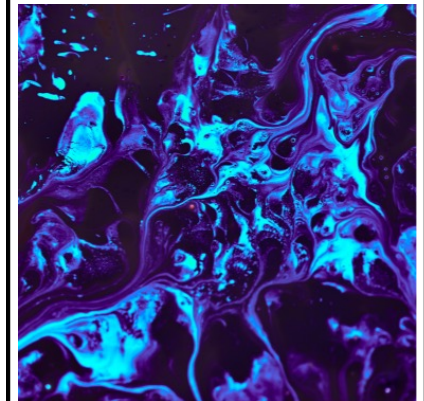
장르

- 액션
- 롤플레이팅
- 슈팅
- 스포츠



플랫폼

- 플레이스테이션
- 엑스박스
- 닌텐도
- PC



개발사

- 닌텐도
- EA
- MS Game Studios
- Activision