

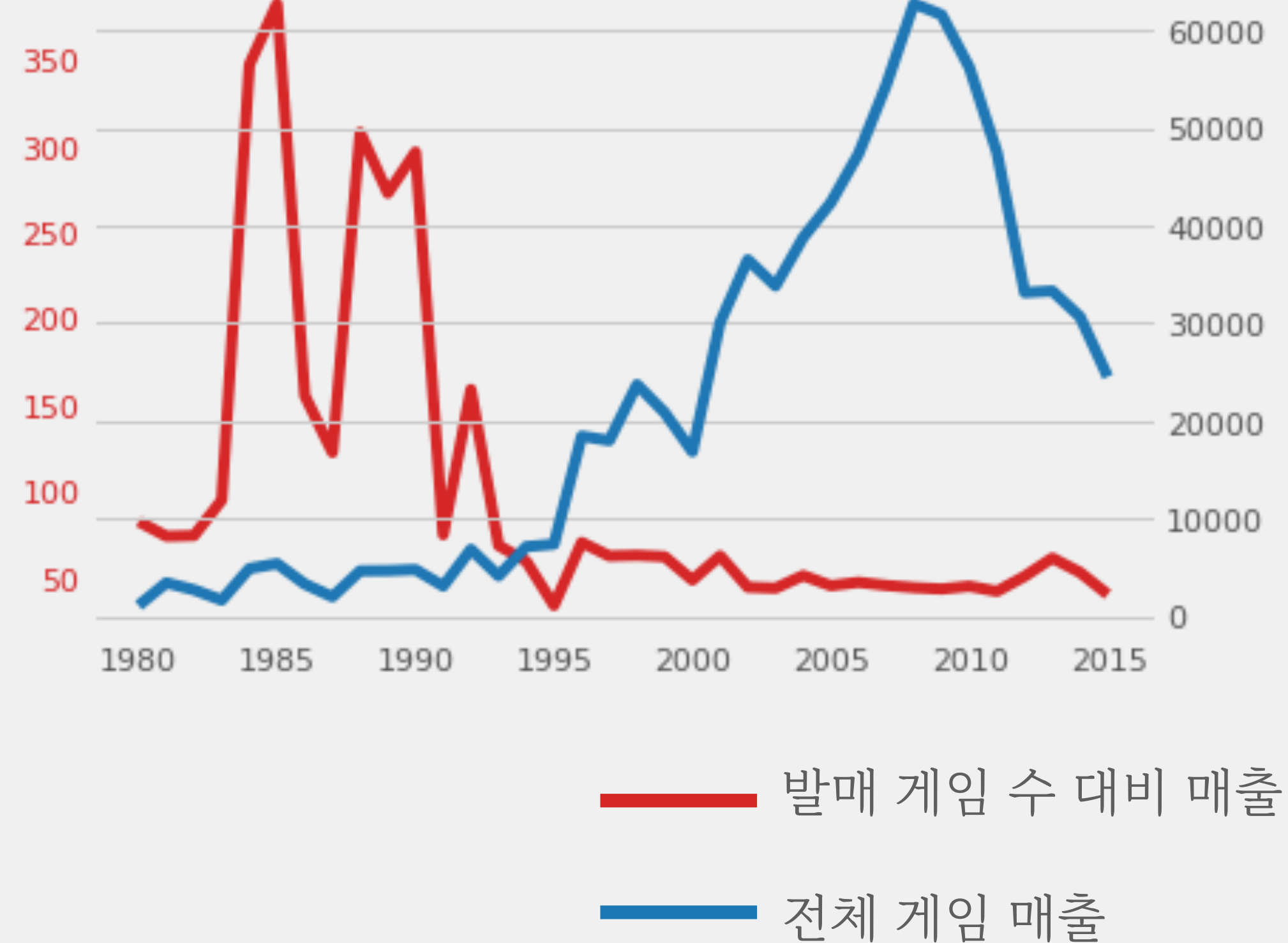
2/4 분기 게임 발매 전략 분석 보고

- 목차

1. 분석목표
2. 데이터 특성
3. 분석 전략
 1. 성공하는 게임 장르
 2. 게임 매출액 시장특성
 3. 성공한 게임의 특성
4. 성공 확률
5. 결론

1. 분석목표

게임시장 특성



- 게임 시장 전체 매출은 가파른 상승
- 발매 게임 수 대비 매출은 평준화
- 90년 중반 이후 경쟁 가속화

1. 분석목표

문제 제기

1. 어떤 장르의 게임이 성공하는가?
2. 어느 지역의 시장에 집중했을 때, 매출이 높은가?
3. 수립한 출시 전략은 성공 확률을 얼마나 높여 주는가?

2. 데이터 특성

수집 데이터 상세

1. 시점

- 1980 - 2020년 발매 게임, 16598건

2. 장르 구분

- 12개 대표 장르로 구분
 - Action, Sports, Music, Role-Playing, Shooter, Adventure, Racing, Platform, Fighting, Strategy, Puzzle

3. 발매 플랫폼

- DS, PS2, PS3, Xbox360, Wii... 등, 총 31 종

4. 퍼블리셔

- 게임 발매 회사명

5. 시장 구분

- 북미, 유럽, 일본, 기타
- 4개 시장으로 구분한 매출액 집계, 단위: 밀리언(M)

2. 데이터 특성

결측치

1. 결측치 수

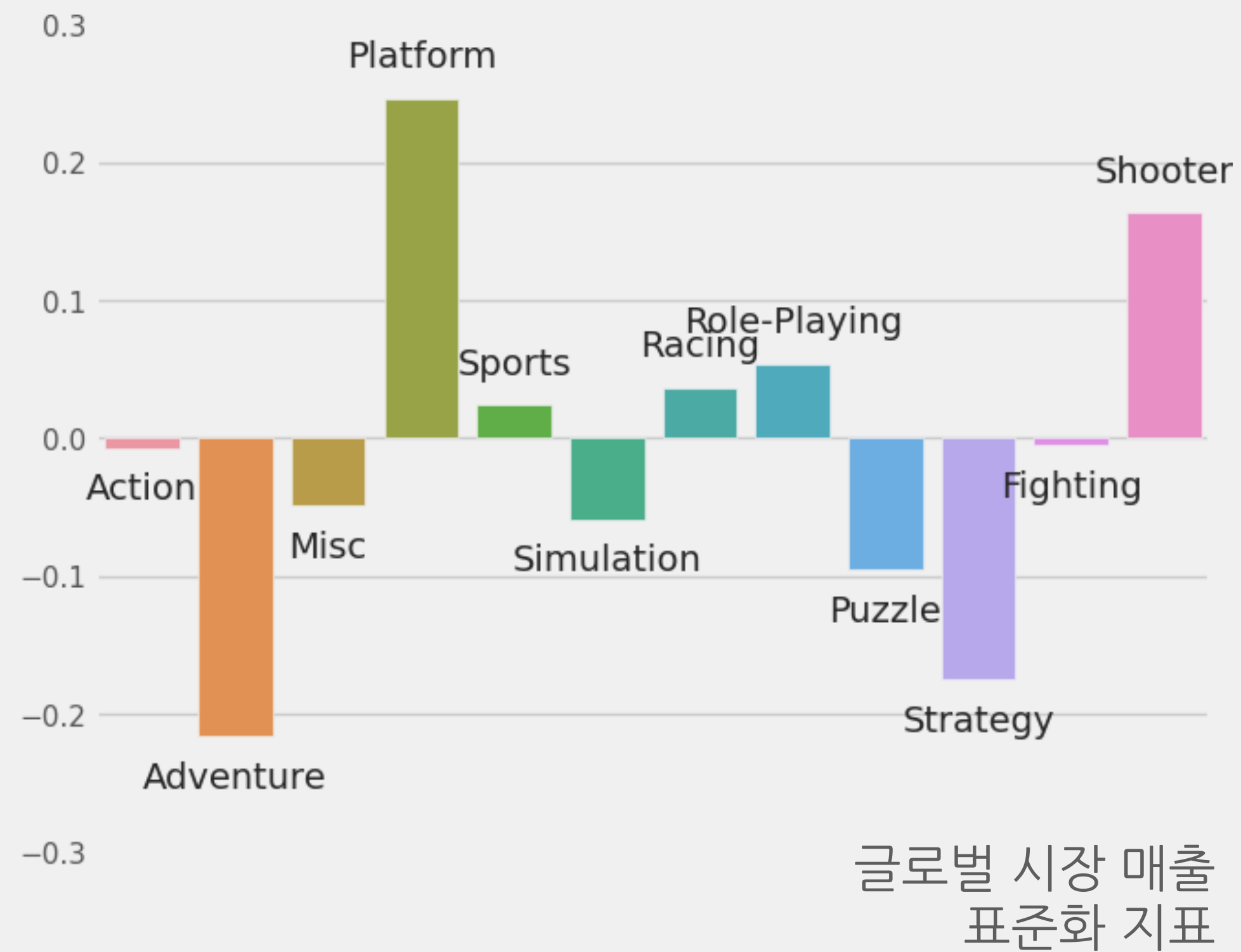
- 발매년도 274건
- 장르 50건
- 퍼블리셔 50건

2. 결측치가 총 매출에 차지하는 비율

- 위 3가지 조건에 하나라도 결측치가 존재 하는 데이터의 매출액 비율
 - 약 2%
- 개별 시장 매출의 합으로 글로벌 매출액 산출
- 글로벌 매출액 표준화(z-score, 평균에 비해 얼마나 차이 나는지 나타내는 지표)
- 표준화 값 1 보다 큰 결측치 13건, 결측치 직접 입력

3. 분석 전략

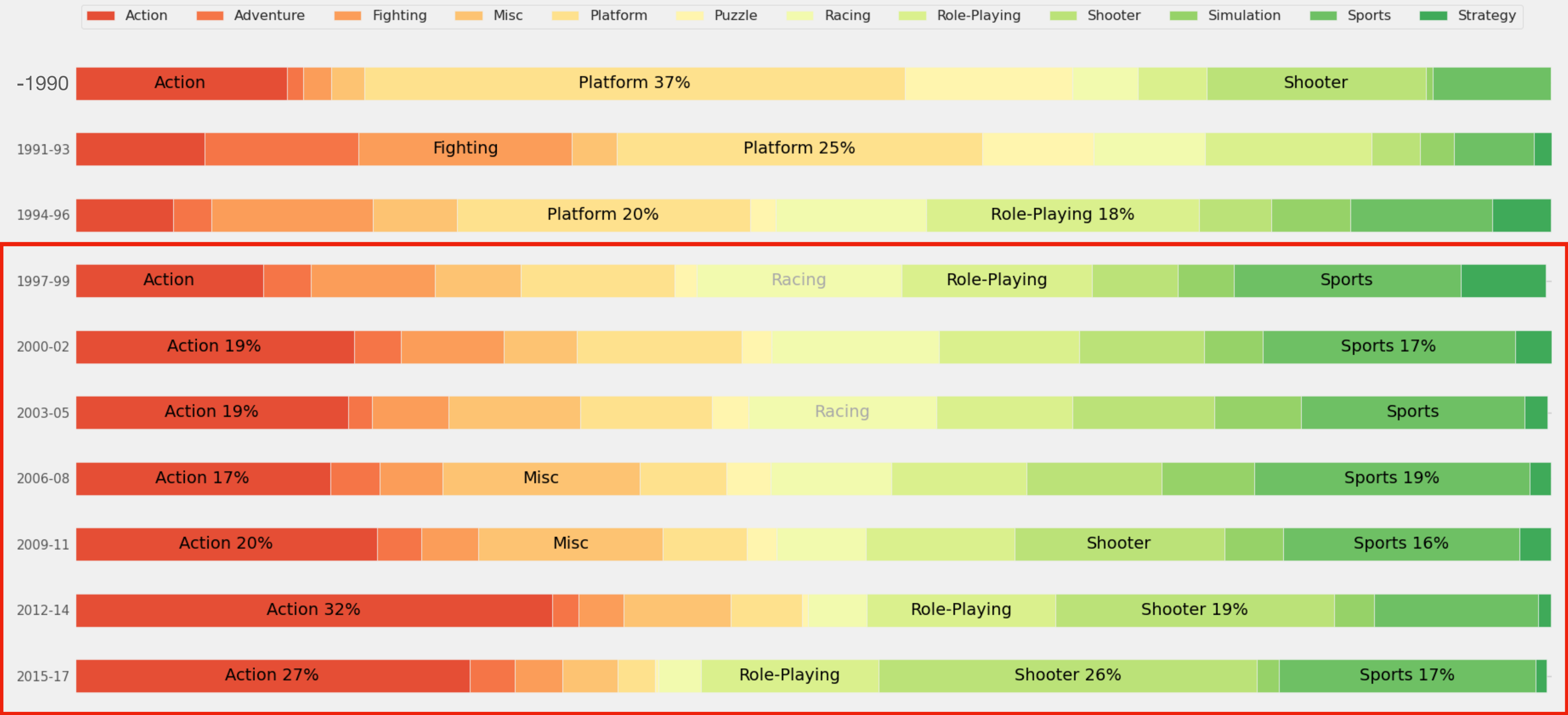
성공하는 게임 장르



- 1980년 부터 2020까지 모든 게임의 매출포함
- 90년대 중반 이후 변화를 반영할 필요 있음
- 90년 이전, 90년 이후 3년 간격으로 발매 년도 구분

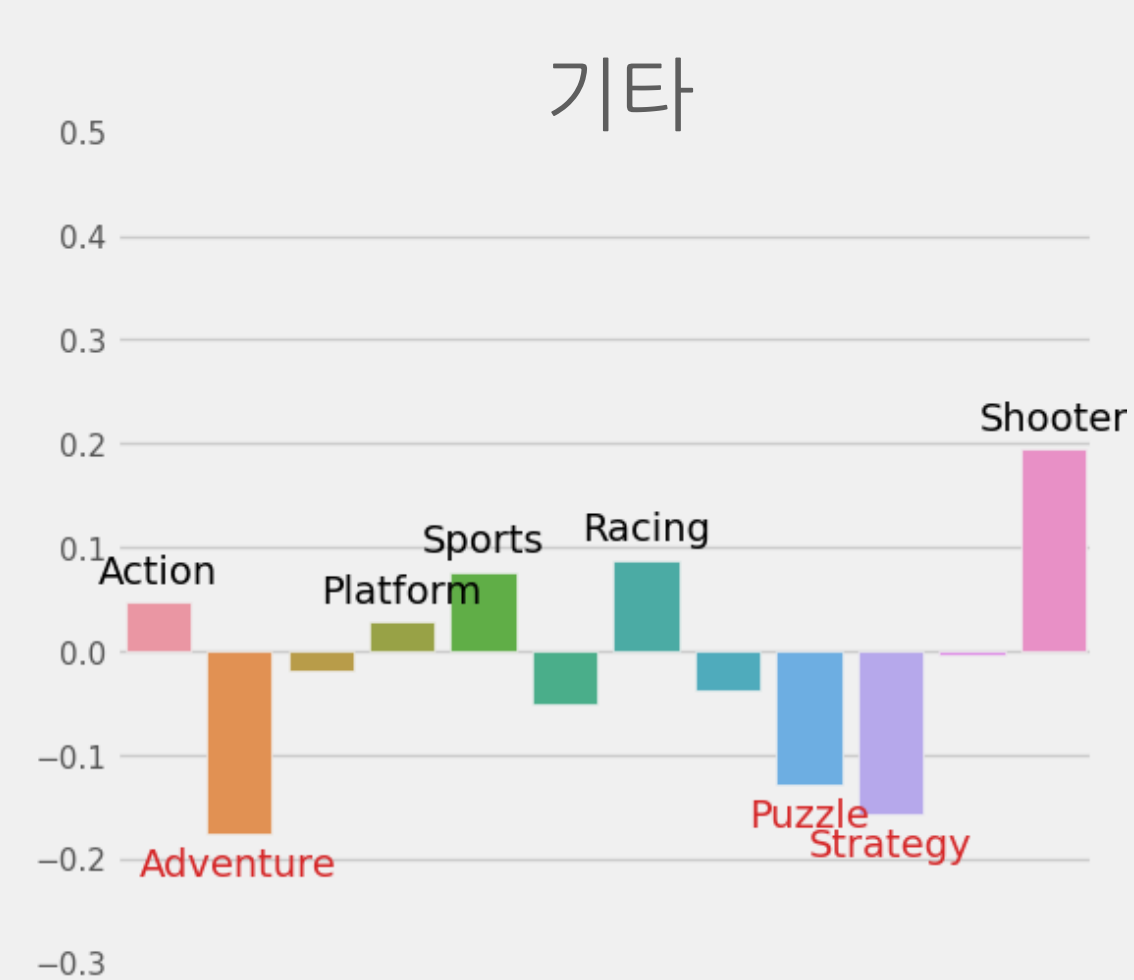
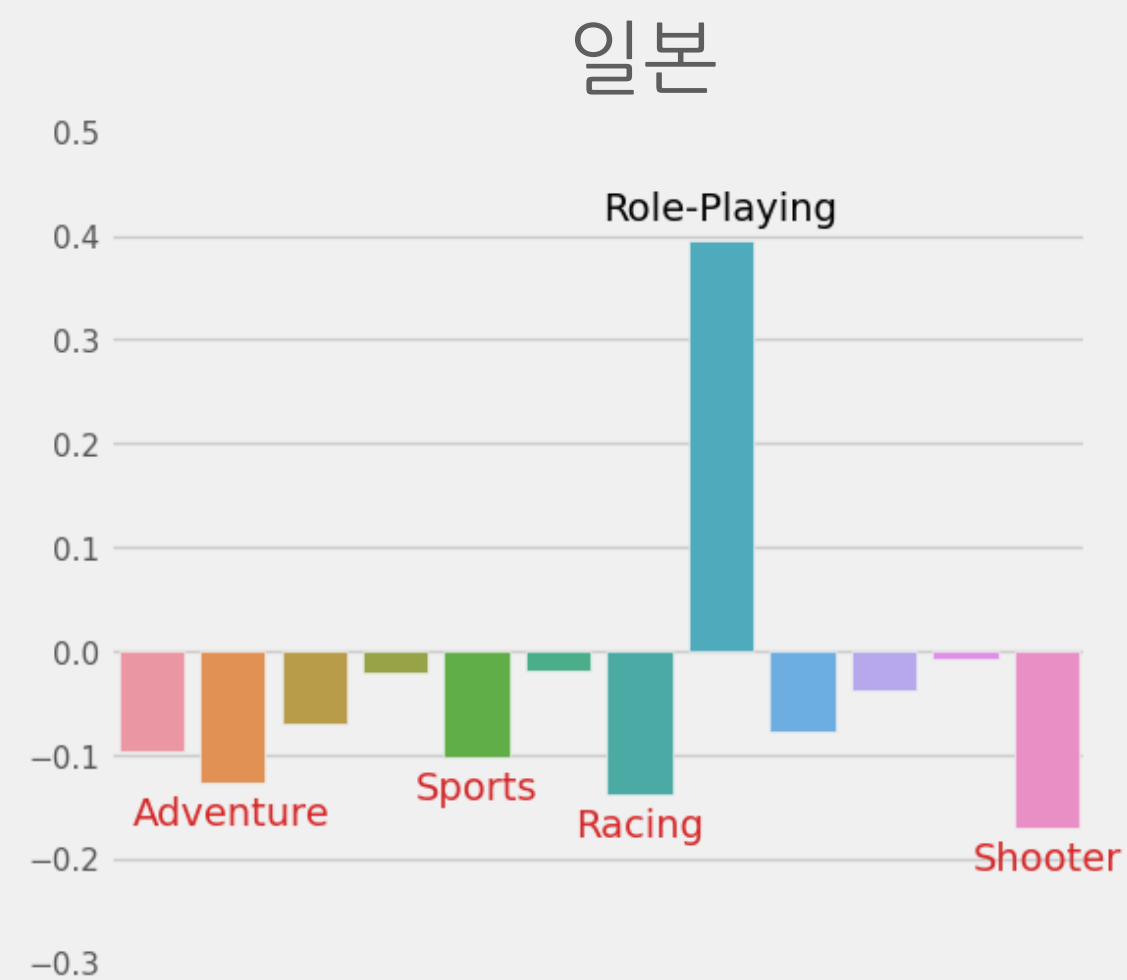
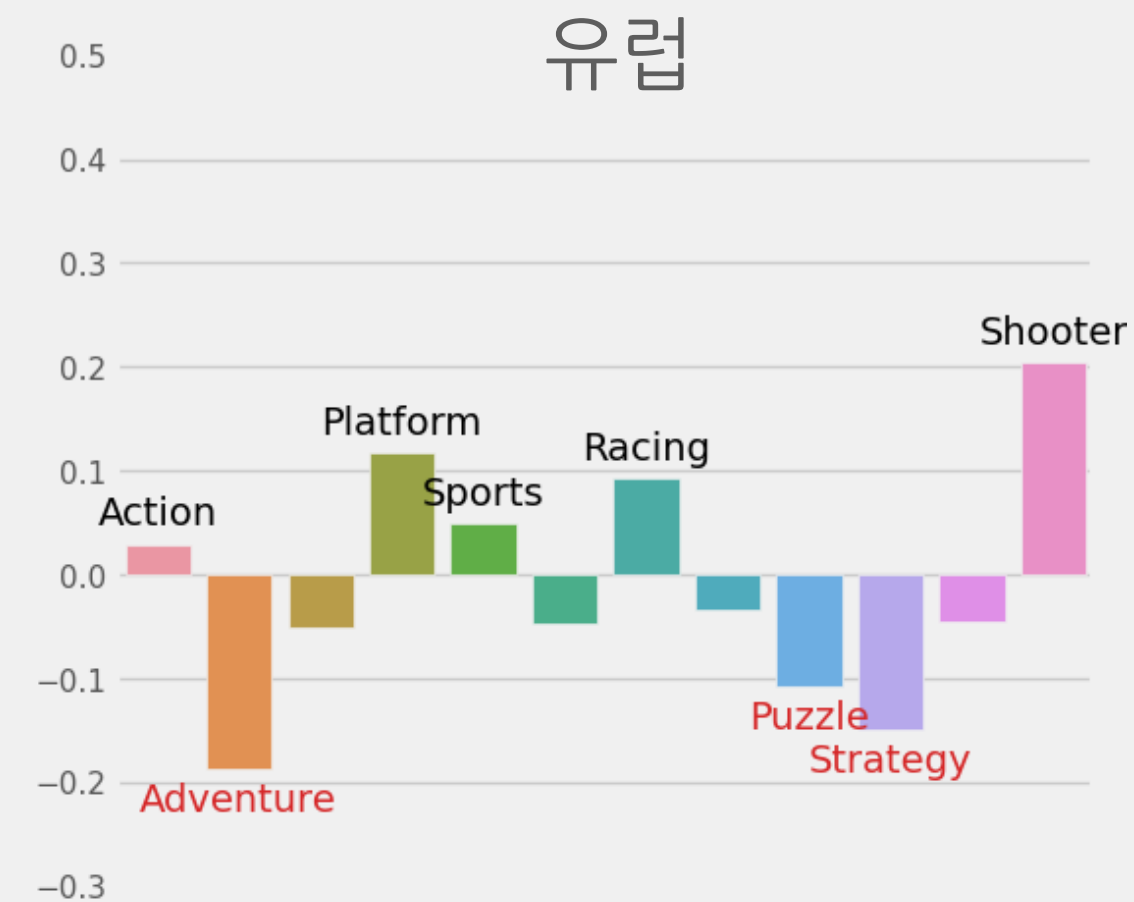
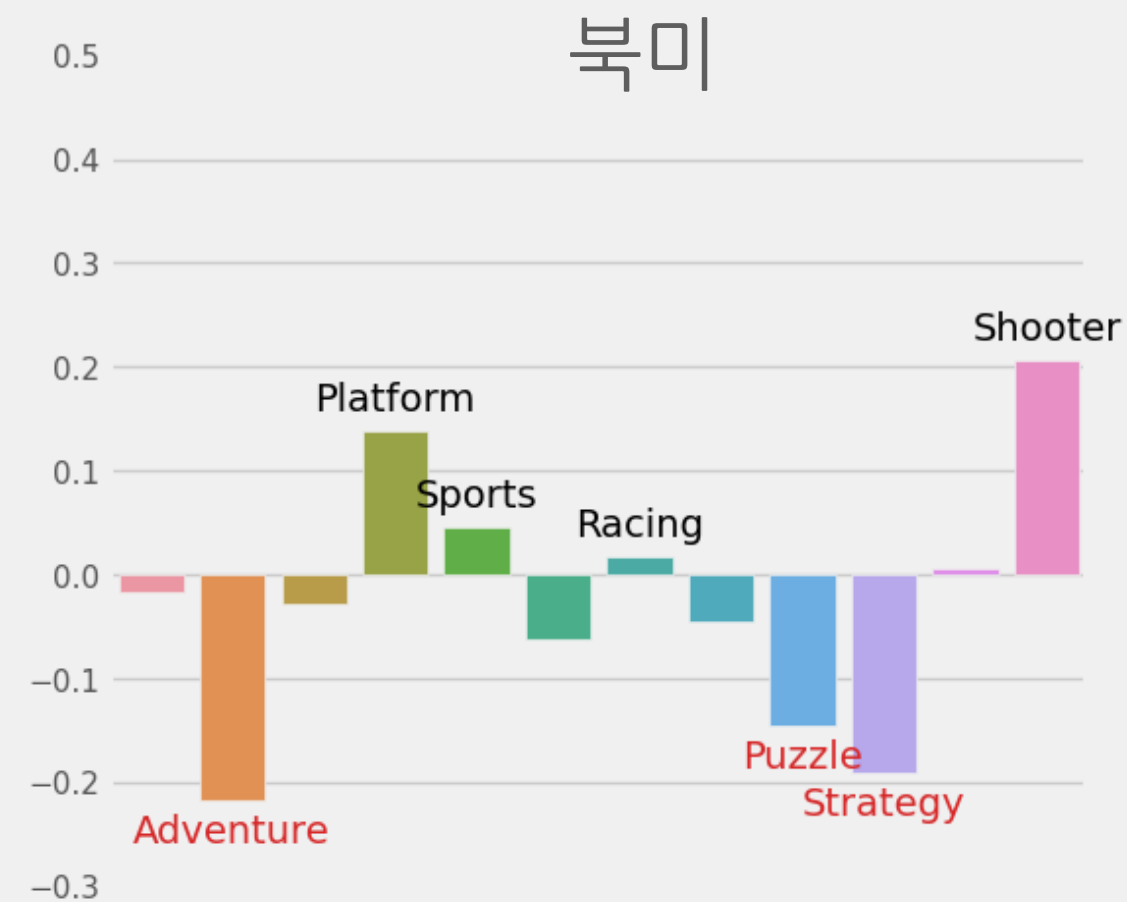
3. 분석 전략

성공하는 게임 장르



3. 분석 전략

게임 매출액 시장 특성



- 1996년 이후 발매 게임으로 한정
- 북미, 유럽, 기타 지역은 비슷한 매출 특성
 - Action, Shooter, Sports, Platform
- 일본 시장은 Role-Playing 강세

3. 분석 전략

성공한 게임의 특성

1. 성공한 게임의 정의

- 1996년 이후 발매 게임의 글로벌 매출 평균의 95% 신뢰구간
 - 50.64M (단측 기준, 평균보다 상위)
- 95% 신뢰구간 이상의 매출액을 기록한 경우, 성공한 게임

2. 성공한 게임 수

- 3229건

3. 분석 전략

성공한 게임의 특성

1. 분석 전략

1. 성공한 게임 군집화, 군집의 특성 도출

2. 방법

1. 주성분분석

- 3년 간격으로 구분된 발매년도 7개
- 발매 플랫폼 21개
- 장르 12개

2. 데이터의 정보를 80% 이상 유지하는 16개 성분으로 축소

3. 6개 군집 도출

3. 분석 전략

성공한 게임의 특성

	Cluster 1	Cluster 2	Cluster 3	Cluster 4	Cluster 5	Cluster 6
발매년도	97-99	00-02	03-05	06-08	09-11	12-14 15-17
발매 플랫폼	PS N64 GB	PS2 PS GBA	PS2 XB GBA	DS Wii X360	PS3 X360 Wii	PS3 PS4 X360
장르	Sports Racing Action	Sports Action Racing	Action Sports Shooter	Action Sports Music	Action Sports Shooter	Action Shooter Sports

1. 성공한 게임의 6개 군집 특성
2. 군집별 발매년도, 플랫폼, 장르 수 상위 3개
 - 발매년도를 기준으로 군집 구성
 - 06년도 DS, Wii
 - Action, Shooter, Sports 장르의 꾸준함

4. 성공 확률

시장 평균 매출액 보다.

1. 시장 구분

1. 북미, 유럽, 기타 지역의 장르별 매출액 특성은 유사
2. 일본 시장은 기형적
3. 글로벌 매출에서 일본만 분리

2. 발매 장르 선택

- 96년 이후 북미, 유럽, 기타 지역에서 꾸준히 높은 매출 점유율
- 성공한 게임 군집에서 꾸준히 나타나는 장르
 - Action, Shooter, Sports

3. 성공확률 (베이지안 추정에 근거)

- Action, Shooter, Sports 장르로 발매되어 북미, 유럽 기타 지역에서 성공한 확률
 - 약 3%
- Role-Playing 장르로 발매되어 일본 지역에서 성공한 확률
 - 약 2.9%

3%

하지만 다른 장르로 출시할 경우 성공확률 약 1.8%
일본에서 Role-Playing이 아닌 다른 장르 성공확률은 0.6%

5. 결론

게임 시장

1. 2/4 분기 발매 게임은
 1. 북미, 유럽, 기타 시장의 경우
 - Action, Shooter, Sports
 2. 일본 시장의 경우
 - Role-Playing
 3. 발매 플랫폼은
 - PS3, PS4, Xbox360 에 집중
2. 교훈
 - 게임 시장의 변화를 잘 따라가야 한다.
 - 수능만점은 국영수 중심으로..

2/4 분기 게임 발매 전략 분석 보고

Fin