

# 제2의 Wii 스포츠를 만들지 말자

AI\_17기 김재윤

# 목차

- 분석의 기본적인 방향성 설정
- 데이터의 특성
- 분석 A, B
- 결론

# 분석 방향성

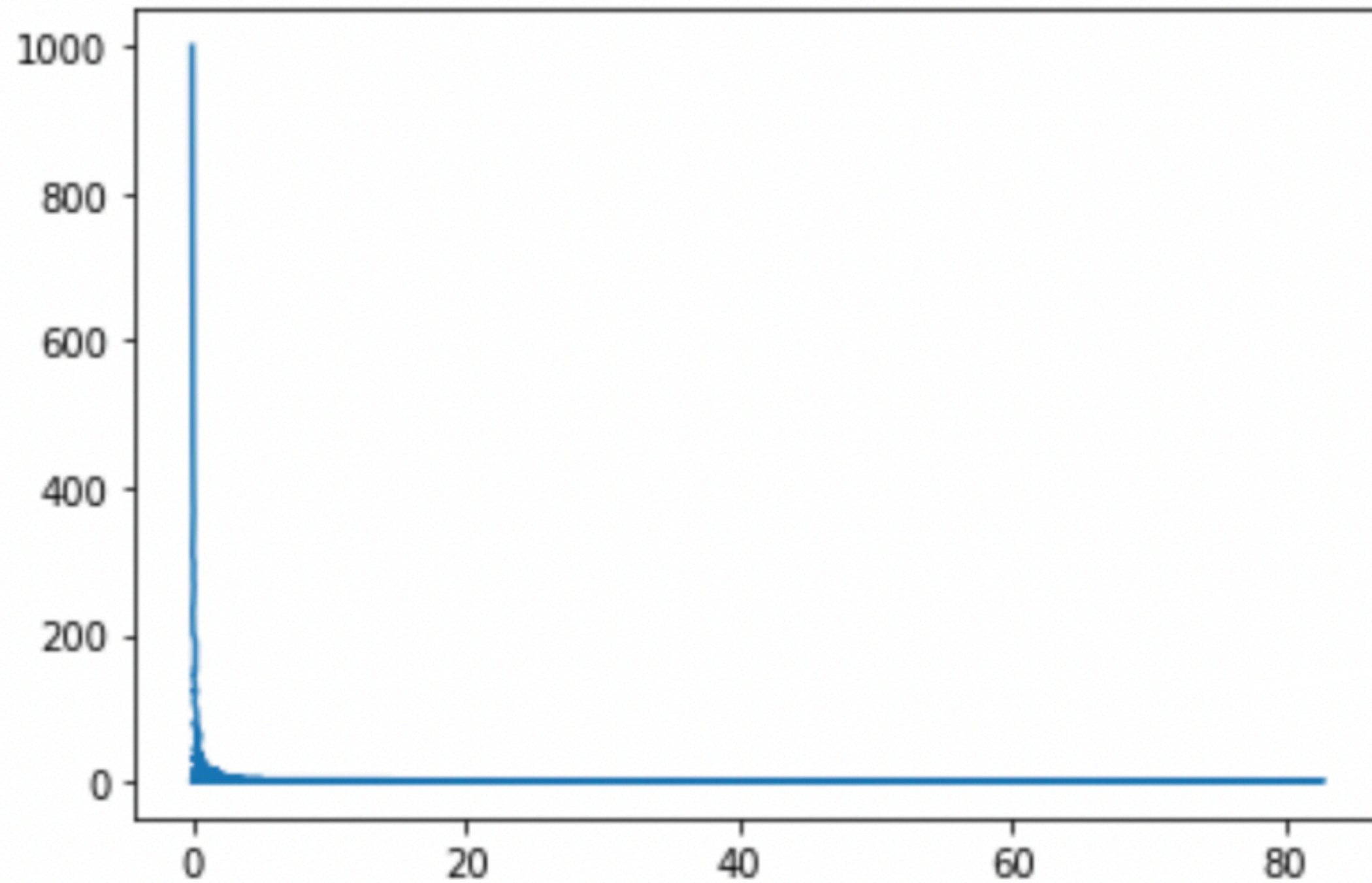
|    | 최상위 | 총계 | 평균 |
|----|-----|----|----|
| 장르 |     |    |    |
| 지역 |     |    |    |
| 연도 |     |    |    |

# 데이터 특성

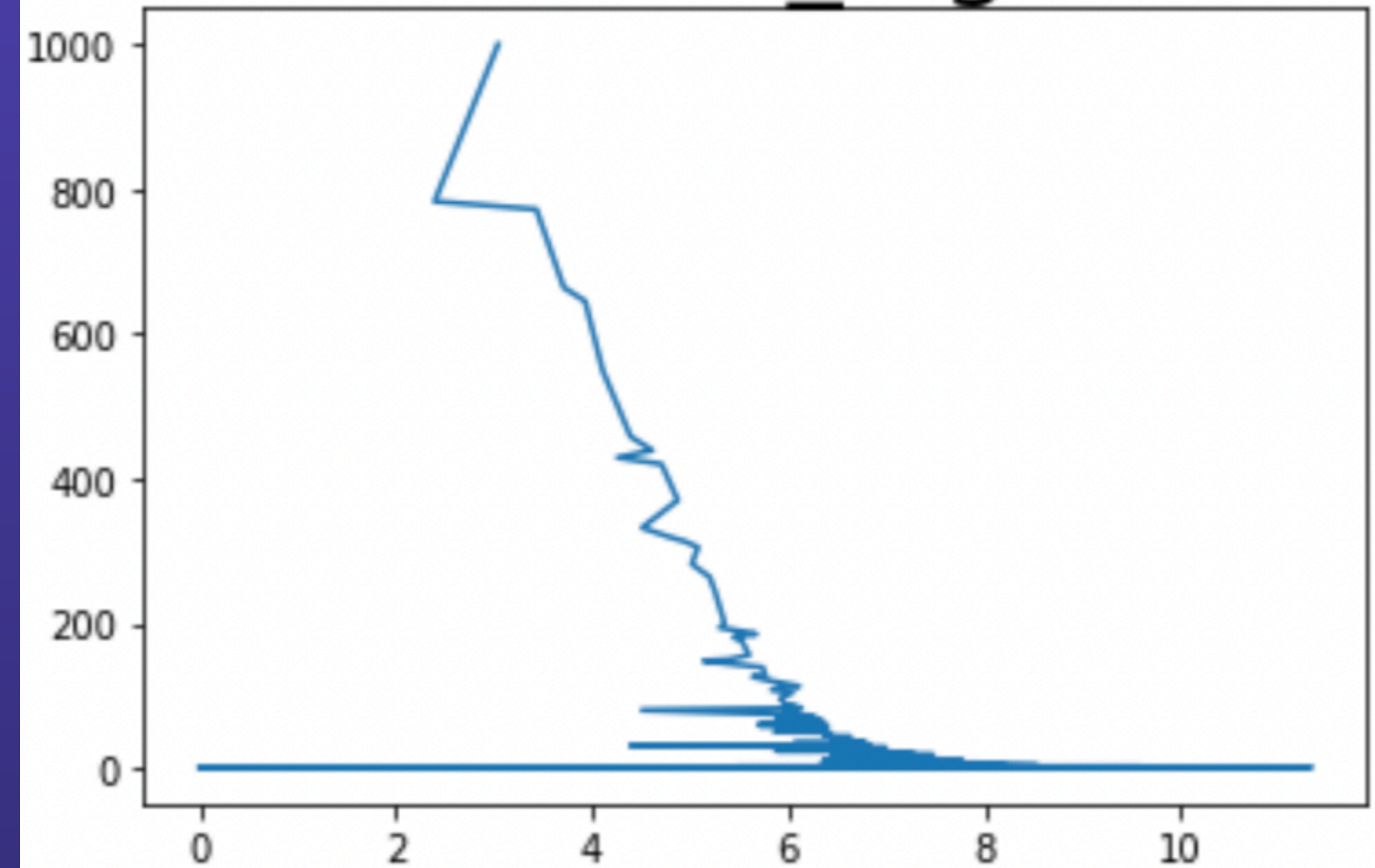
- 이름
  - 16598개 데이터
- 플랫폼
  - 연도에서 271, 장르에서 50, 퍼블리셔에서 58개 결측치.
- 연도
  - 글로벌 세일즈 / 휴대기기 플랫폼 등의 카테고리를 신설
- 장르 (12개)
  - 모든 플랫폼과 시장을 아우를 수 있는 장르 설정에 대해 고민
- 퍼블리셔
- 시장 데이터(NA, EU, JP, Other / Million 장 단위)

# 데이터 특성

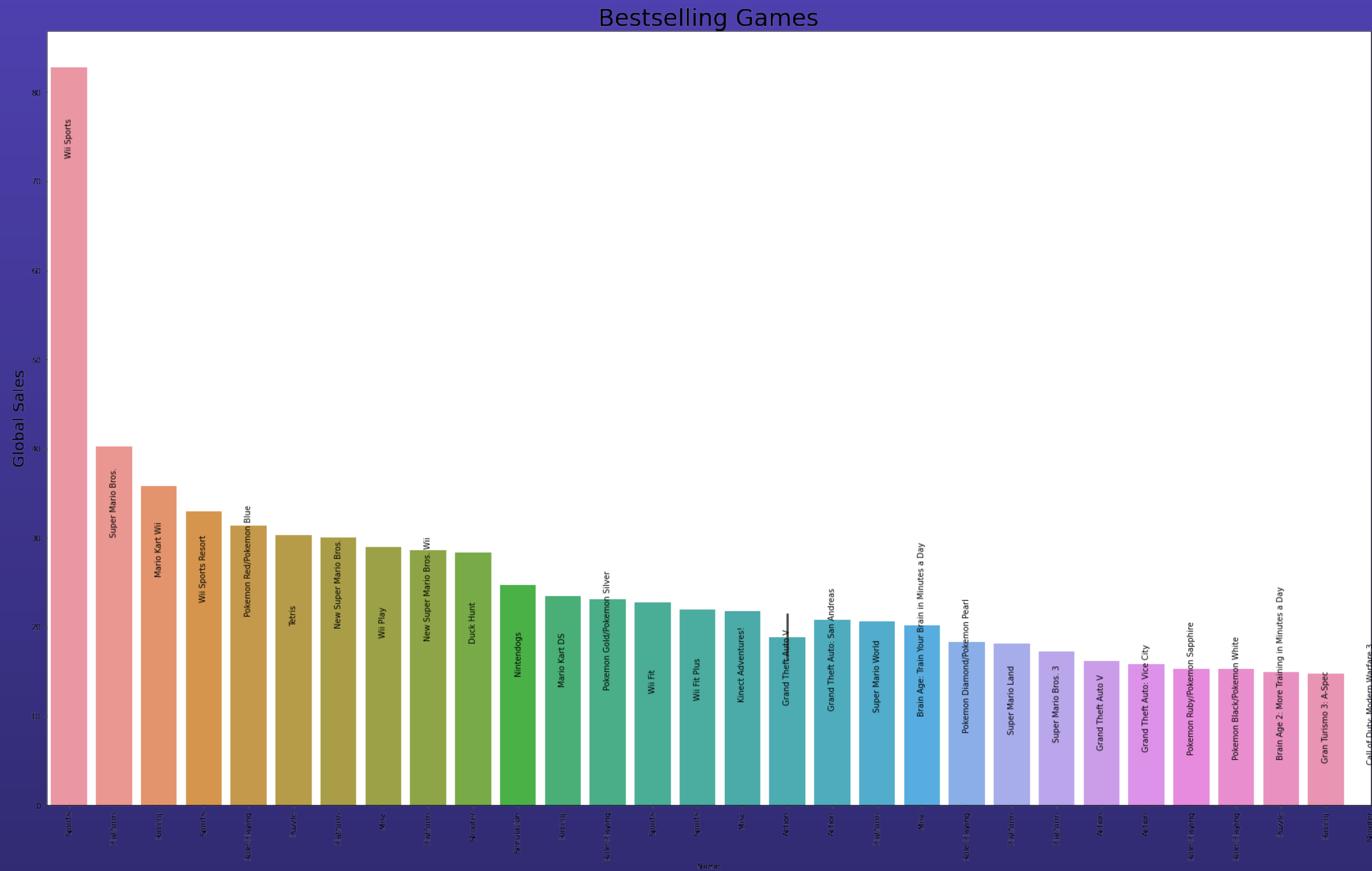
## Global Sales



## Global Sales\_log scaled



# 데이터 특성



- 1위는 8274만 카피 판매
- 100만 카피 이하 판매된 경우: 14519/16598
- 10만 카피 이하 판매된 경우: 5982/16598

# 데이터 특성

- 최상위권과 하위권의 격차가 매우 큰 구조.
- 대형 프랜차이즈 게임과 대형 퍼블리셔가 업계를 견인하는 구조.
- 결론 1: 최상위권 위주로 관찰하는 방식으로는 이 시장에서 살아남기 어렵다.
- > 분석 방향성 중 최상위는 Drop

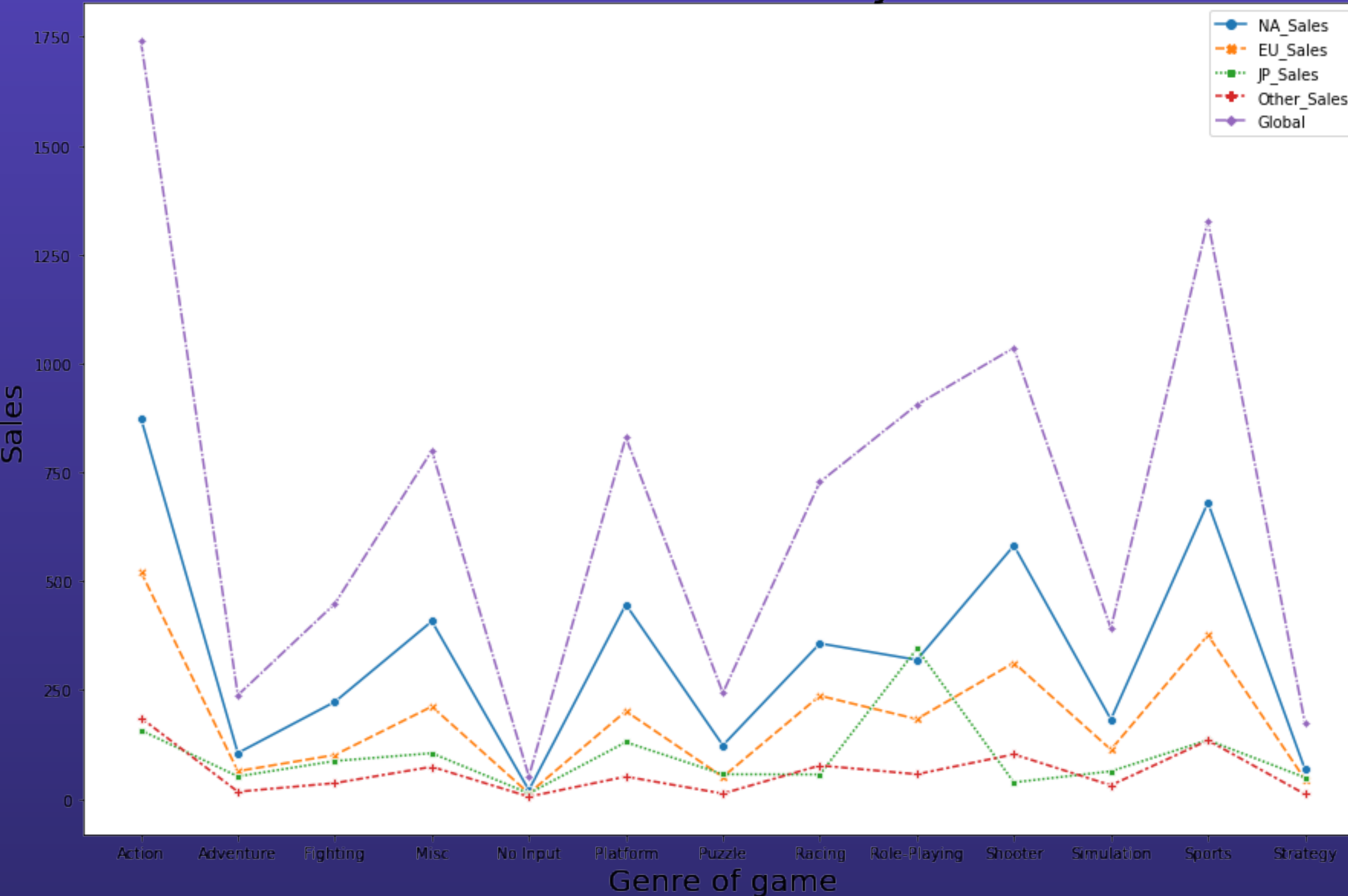
# 총계 vs 평균

- 총계분석은 시장의 총 규모를 알아보기 좋음
- 대형 프랜차이즈의 견인에 의해 규모가 큰 경우를 분석시 감안해야함
- 평균 분석은 개별 사례를 추출하여 분석하는 방식이므로 우리가 임의의 게임을 출시했을 때의 결과를 시뮬레이팅하는 가정을 생각해 볼 수 있음
- 표본이 충분하고 균일해야 하지만 게임시장의 표본은 균질하지 않음



# 분석 A. 지역별 장르 선호 - 총계

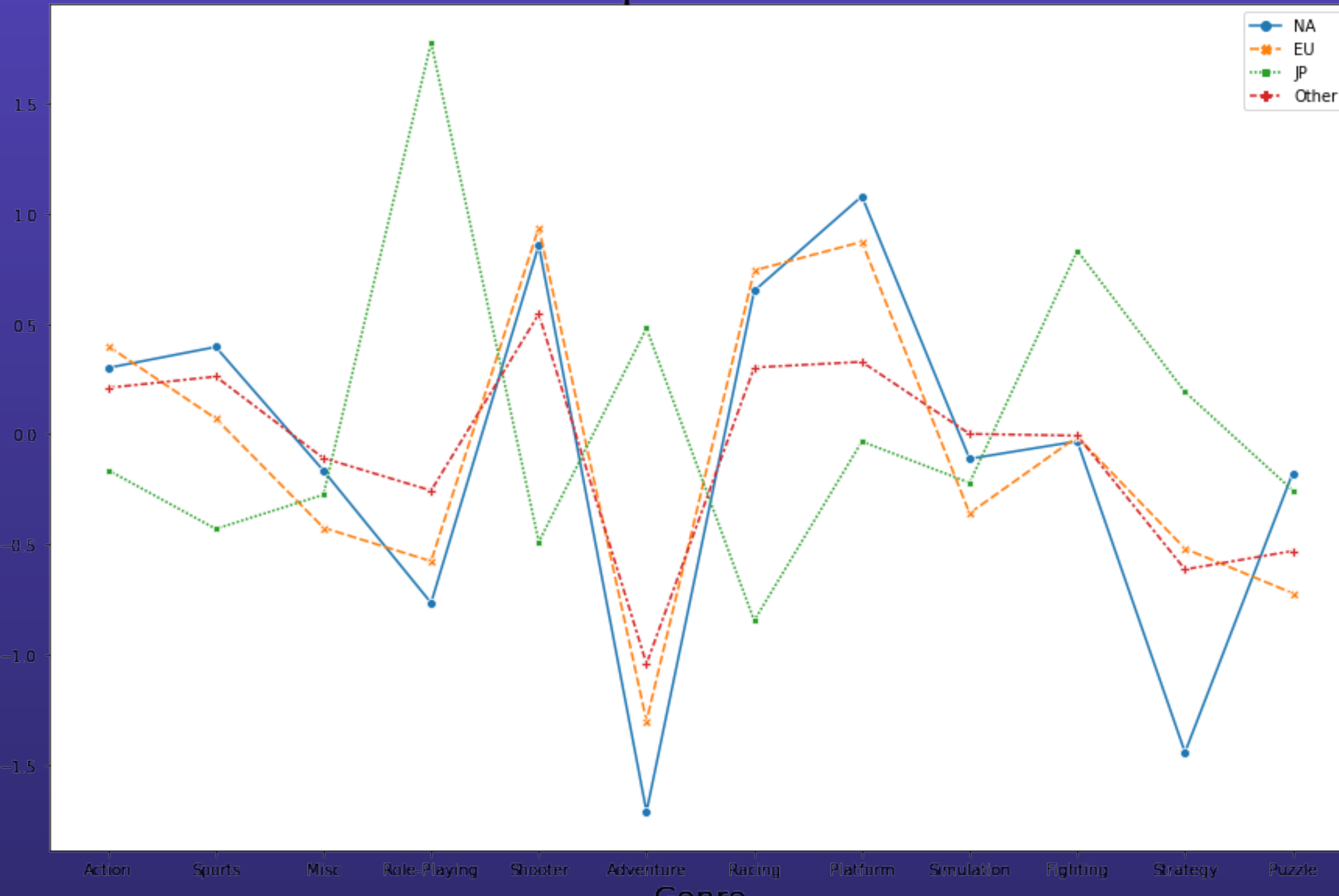
## Preferred Game Genre by Continent



- Best 3
  - Action / Sports / Shooter
  - 일본만 RPG / Action / Sports
- Worst 3
  - Adventure / Puzzle / Strategy (순서 무관)

# 분석 A. 지역별 장르 선호 - 평균

One sample T test result



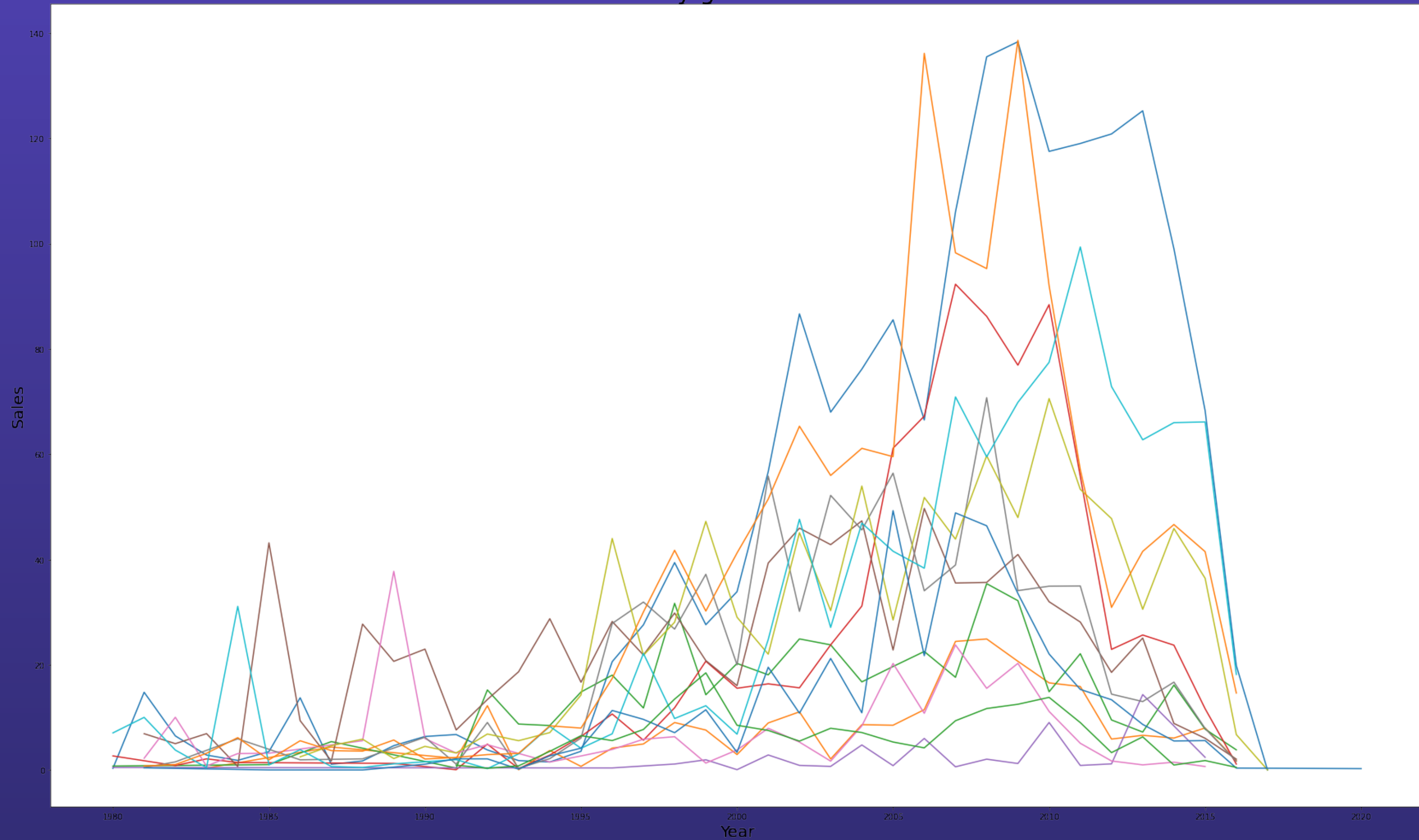
- Best 3
  - Racing / Platform / Shooter
  - 일본: RPG / Fighting / Adventure
- Worst 3
  - Adventure / Puzzle / RPG / Strategy
  - 일본: Racing / Shooter / Sports
- (모두 순서무관)

# 분석 A. 지역별 장르 선호 - 종합

- Adventure / Puzzle / Strategy는 기피장르로 확정지을 수 있음.
- Sports의 경우 일본에서 총계는 높는데 평균은 낮음. 발매 갯수에 비해 팔리는 것의 종류는 많지 않은 상황임을 알 수 있음. 대표적으로 보았을 때 Wii Sports류의 최상위권 스포츠게임만 팔리고 나머지는 팔리지 않는.
- 이러한 상황을 봤을 때, 종합적으로 신뢰도가 더 높은 지표는 평균쪽이라고 볼 수 있다고 판단. 우선은 플랫폼 게임이 무난할 것이라고 예측 가능.

# 분석 B. 연도별 장르 선호 - 총계

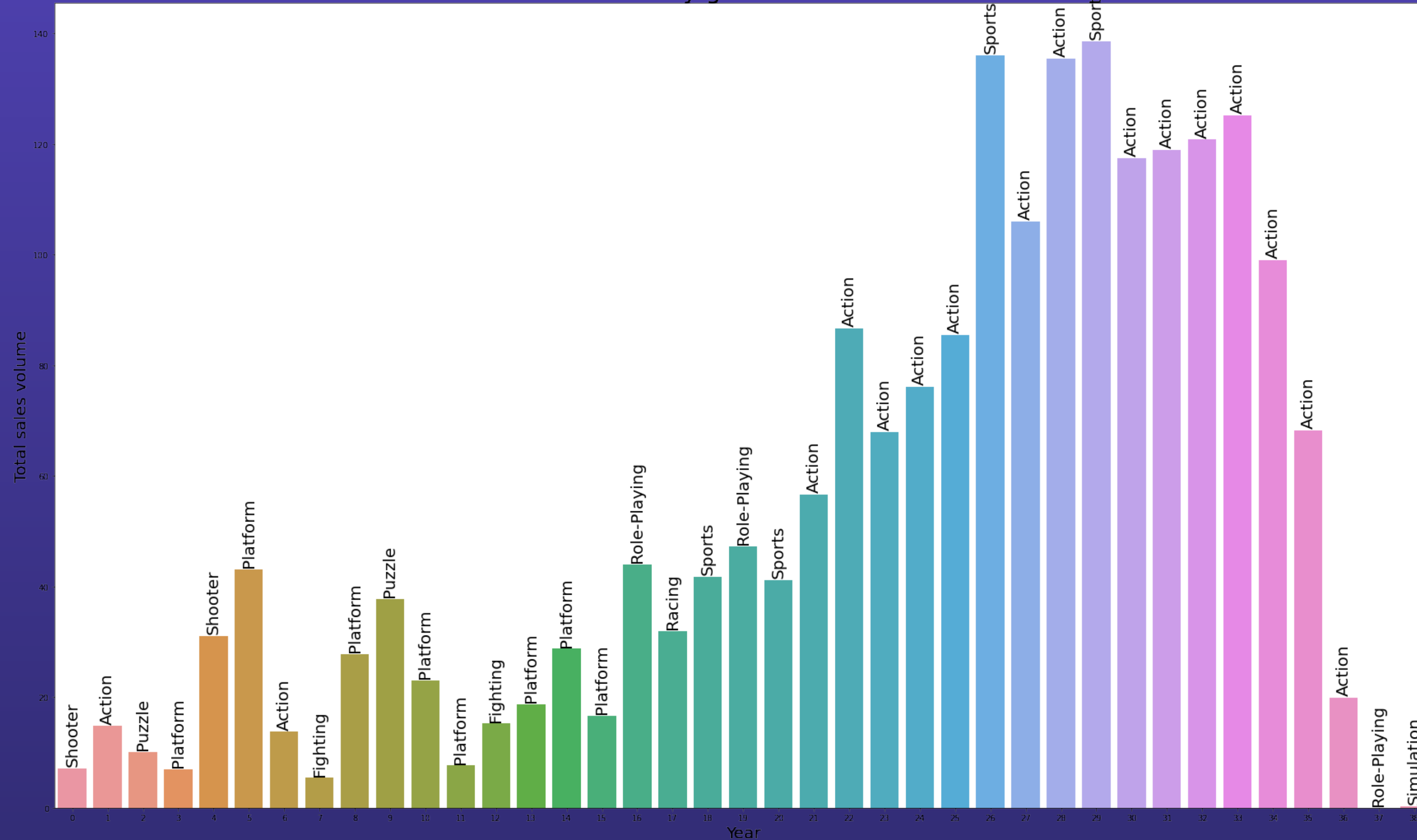
Yearly game trends





# 분석 B. 연도별 장르 선호 - 총계

Yearly game trends



- 2010년부터 액션게임의 강세가 돋보이고 있음.
- 2000년대부터 전체를 통틀어서도 2년을 제외하면 모두 액션. 게임시장의 규모가 커지면서부터 항상 액션게임.
- 다만, 액션게임의 경우 개발 난이도가 높고 자원이 많이 드는 문제가 있음.

# 분석 B. 연도별 장르 선호 - 평균

```
Year: 2006 : Sports
Year: 2007 : Sports
Year: 2008 : Action
Year: 2008 : No Input
Year: 2008 : Platform
-----
Year: 2010 : Action
Year: 2010 : Racing
Year: 2010 : Role-Playing
Year: 2010 : Sports
Year: 2011 : Fighting
Year: 2011 : Sports
Year: 2012 : Platform
Year: 2012 : Racing
Year: 2012 : Shooter
Year: 2012 : Sports
Year: 2013 : No Input
Year: 2013 : Shooter
Year: 2014 : Shooter
Year: 2014 : Sports
Year: 2015 : Shooter
Year: 2016 : Role-Playing
Year: 2016 : Shooter
Year: 2016 : Sports
Year: 2017 : Role-Playing
Year: 2020 : Simulation
```

```
Year: 2009 : Adventure
Year: 2009 : Puzzle
Year: 2009 : Strategy
-----
Year: 2010 : Adventure
Year: 2011 : Adventure
Year: 2011 : Puzzle
Year: 2011 : Strategy
Year: 2012 : Adventure
Year: 2012 : Puzzle
Year: 2012 : Strategy
Year: 2013 : Adventure
Year: 2013 : Misc
Year: 2013 : Simulation
Year: 2014 : Adventure
Year: 2014 : Puzzle
Year: 2014 : Strategy
Year: 2015 : Action
Year: 2015 : Puzzle
Year: 2015 : Strategy
Year: 2016 : Adventure
Year: 2016 : Misc
Year: 2016 : Simulation
Year: 2017 : Action
```

- Best 3
  - Sports 5 / Shooter 5 / RPG 3
- Worst 3
  - Adventure 6 / Puzzle 4 / Strategy 4
- Action은 둘에 걸쳐서 나타남

# Q. 인기가 많은 게임?

- 가장 많이 팔린 게임
- 시리즈가 많이 나온 게임
- 오래된 게임
- 그래픽이 화려한 게임

-

# Q. 인기가 많은 게임?

- 가장 많이 팔린 게임
- 시리즈가 많이 나온 게임
- 오래된 게임
- 그래픽이 화려한 게임
- 우리가 만들 수 있는 게임.



# 결론: 제2의 Wii Sports를 만들지 말자.

- Remind: 최상위권 위주로 관찰하는 방식으로는 이 시장에서 살아남기 어렵다.
- 같은 이유로, 총계를 관찰하는 방식보다는 평균을 관찰하는 방식이 개발을 위한 분석에 유용.
- Adventure / Puzzle / Strategy는 모든 지표에서 기피장르.
- 플랫폼/슈터 장르를 추천해볼만 함.
- 기획을 해 본다면, 플랫폼/슈터 복합 장르로 게임을 만들어보기를 권장해보고 싶음.
- 필요한 리소스가 크지 않을 것이며, 크로스플랫폼으로 즐기기에 어려움 없을 것임.