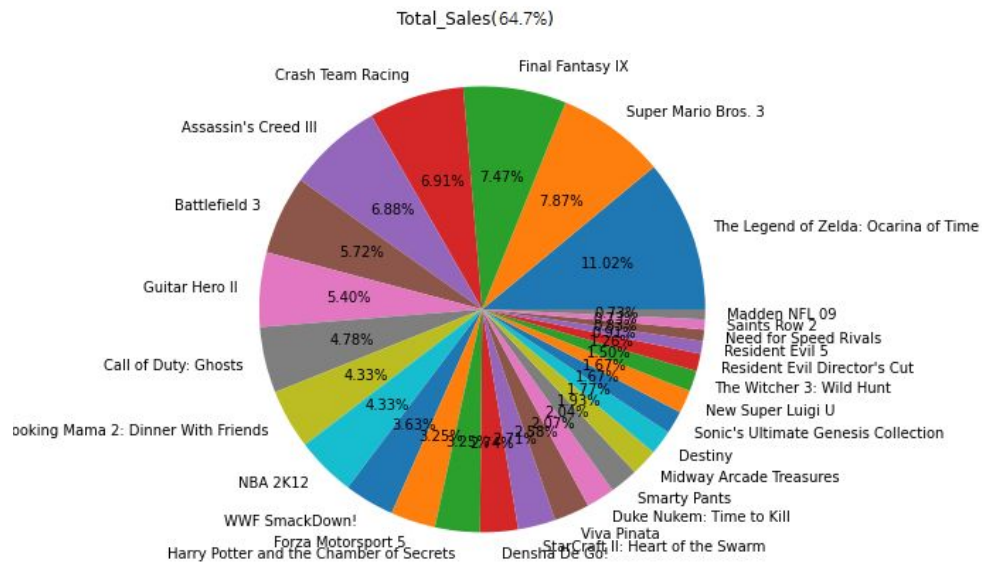


다음 분기에 어떤 게임을 설계해야 하나?

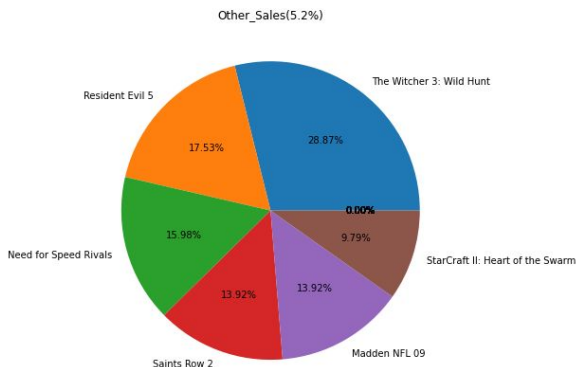
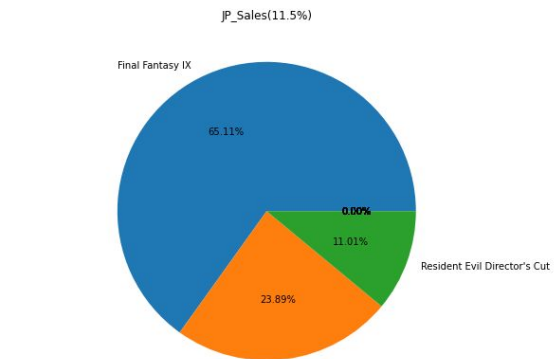
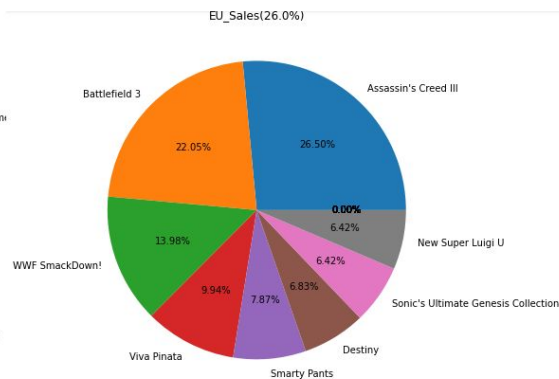
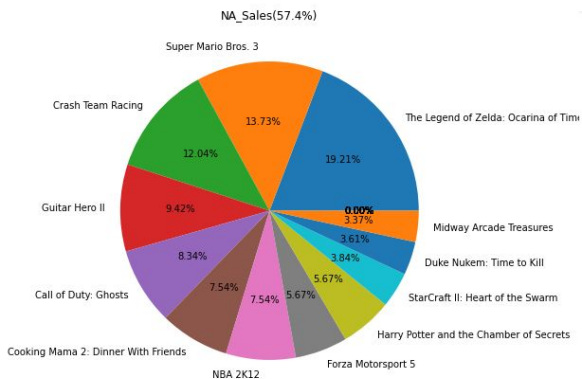
- 높은 매출을 올린 게임들의 특징들을 살펴보고 이를 바탕으로 전략을 짜자
- 시기별 변화폭을 통해 지금 유행하는 **Platform**이나 **Genre**를 살펴보자
- 판매지역별로 **Genre**나 **Platform**에 대한 선호도는 어떠한지 살펴보자
- 시기별 매출이 달라질 수 있으니 단순 매출외에 전체 매출대비 상대값 또한 살펴보자

역대 흥행작(28) 점유율



16000개가 넘는 게임중 역대 흥행게임 1위~28위까지가 게임이란 콘텐츠 판매금액의 64.7%를 차지한다

흥행작의 지역별 매출 점유율

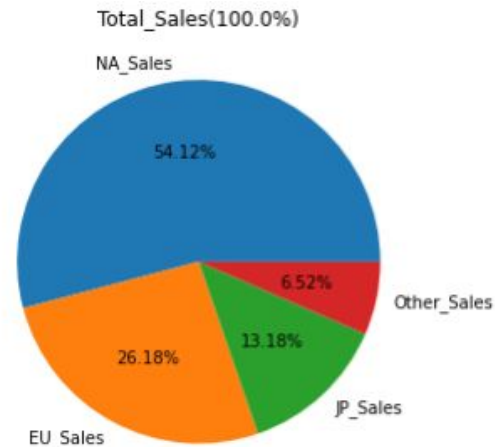
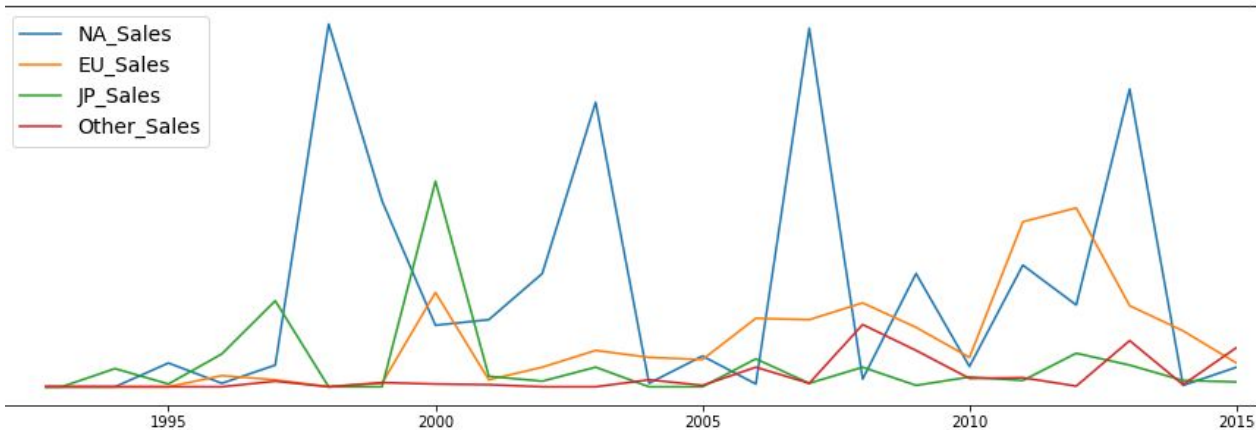


1. 역대 흥행게임 (~28위)의 공통된 특징은 특기 판매구역이 존재한다는거다.

그래프에 나와있듯이 스타2 라는 돌연변이를 제외하면 2개 이상의 지역에서 상위권을 점유했는 게임은 없다

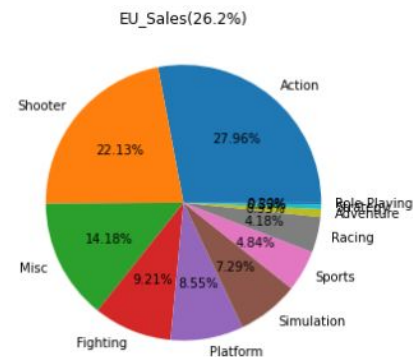
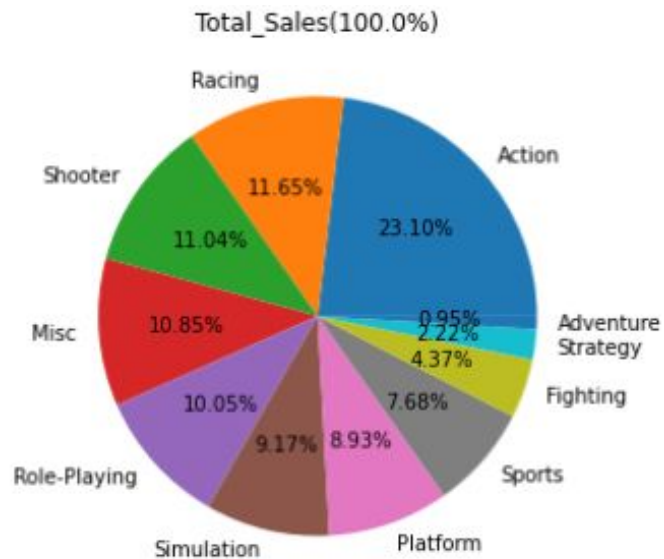
2. 게임은 전 세계적으로 유행하는 장르 보다는 한 지역을 선택하고 그 지역에 맞는 판매전략을 취하는게 유리할 확률이 높다

각 지역별 판매량

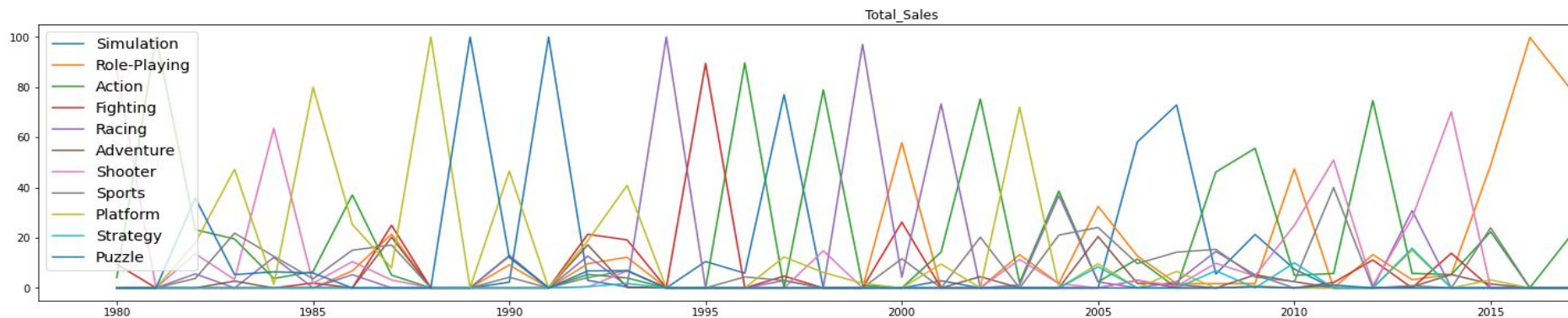


1. 자료에서 나오는 '시기'는 판매시기가 아닌 출시 시기이다보니 한 점에서 특별히 높은 모습을 보이는 경향이 있는데, 이를 수정할 필요가 있다
2. 전체적으로 북미지역의 매출량이 시장을 지배하는 경향을 보인다
3. 2013년을 기준으로 전체적인 게임시장이 수축하는 경향을 보인다
4. 가장 최근(2015~)에는 Other_Sales가 제법 약진하는 모습을 보여주며 처음으로 전 지역대비 매출 1위를 달성했다

선호 장르

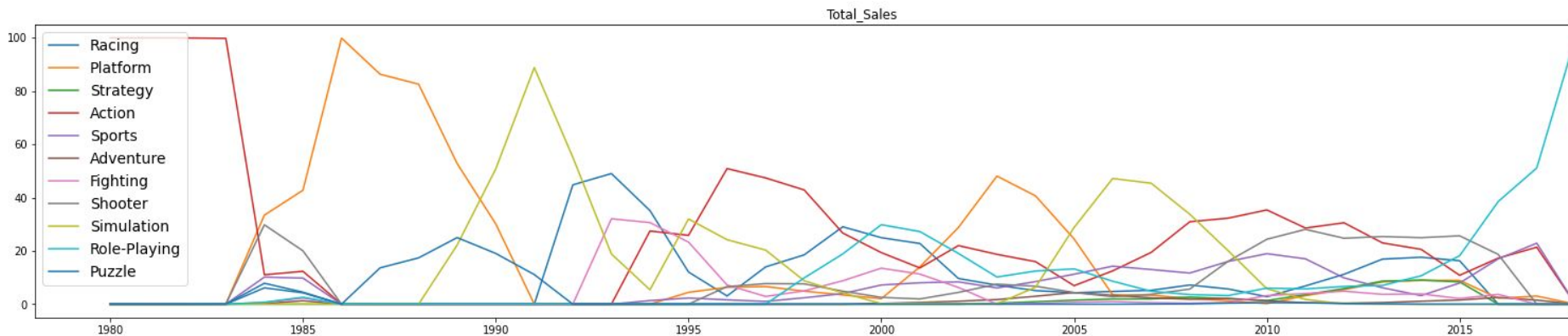


연도별 장르 점유율



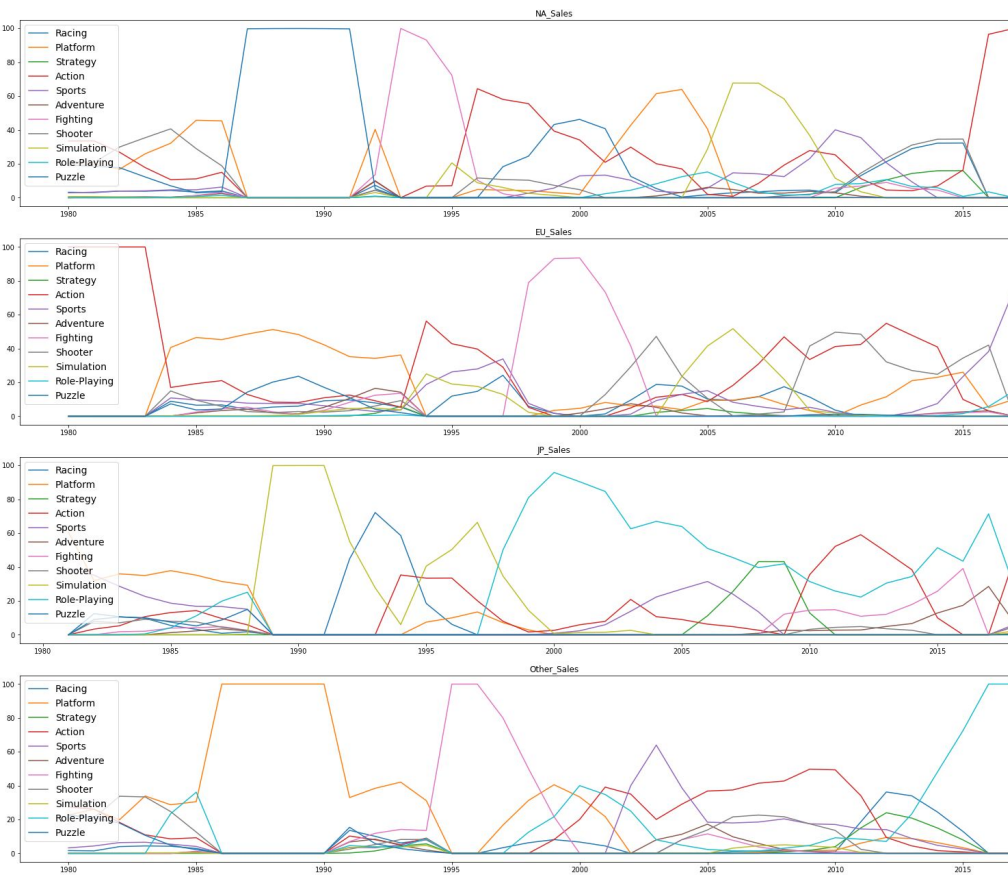
1. 당시 유행하는 장르가 무엇인지 알아보기 위해 그 해 매출량 대비 장르의 매출량으로 상대값 그래프를 그렸다
2. 특별한 흐름이 보이지 않는 상태
3. 위에서 설명했던 발매시기에 모든 매출을 몰아넣었기에 생긴 문제

연도별 장르 점유율



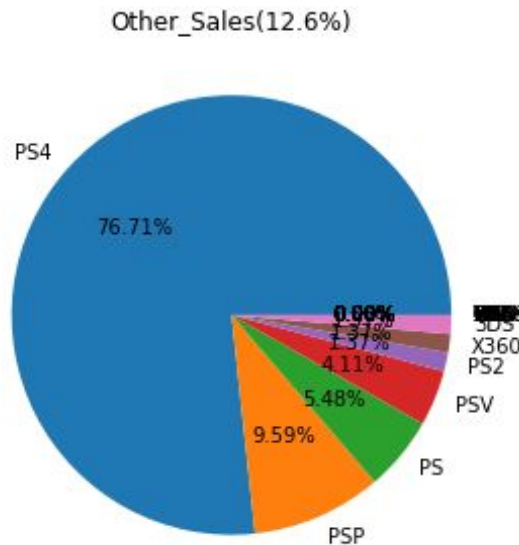
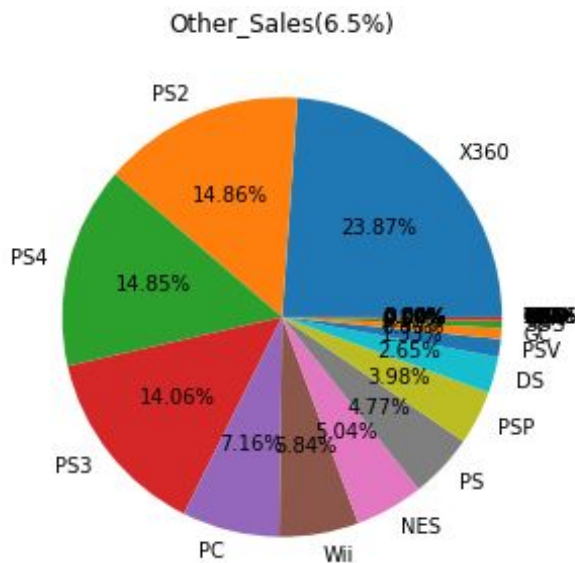
1. 한해에 올린 매출을 -2년, +2년으로 분산시킨 후 상대값을 뽑아낸 그래프
2. 시기별 유행 장르가 보다 명확하게 보인다
3. 15년 이후의 장르 유행은 **Role-Playing**이 주도하는 모습을 보여준다

연도별 장르 점유율



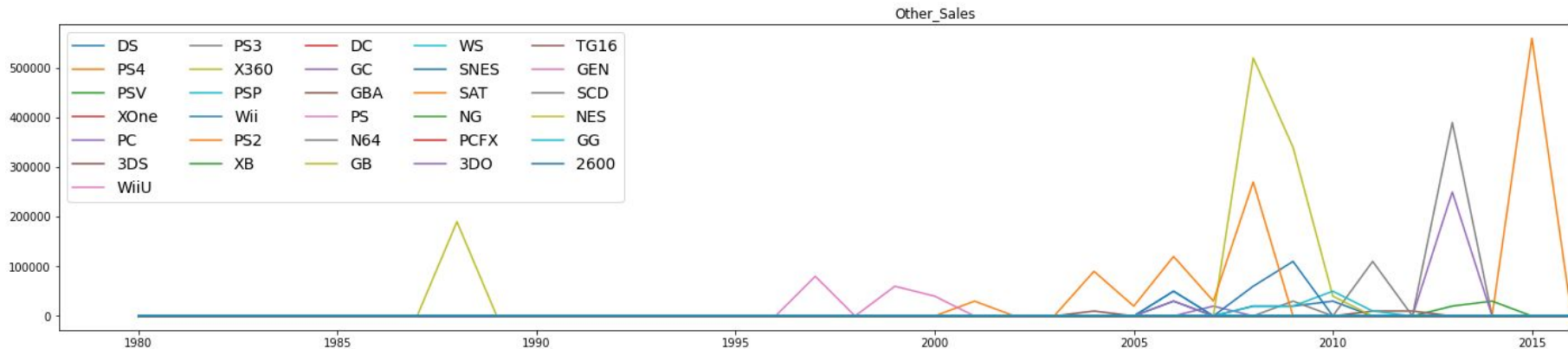
1. 연도별 장르 점유율을 지역별로 나타낸 그래프
2. 일본의 **Role-Playing**을 제외하면 유행 장르는 대략 5년의 수명을 지니는것으로 확인됨
3. 특기할점은 **Other_Sales**에서 생긴 **Role-Playing**의 약진
4. 이를통해 지역별 판매량에서 알게된 최근 **Other_Sales**의 판매 순위 변화와 연도별 장르 점유율에서 **Role-Playing**의 상승세의 원인을 확인할 수 있다
5. 전체 매출대비로는 아직 미비하지만, 게임 시장의 수축은 **Other_Sales**의 상대적인 상승을 가져왔고 **Other_Sales**의 장르는 지금 **Role-Playing**으로 통일되어있다
6. 다소의 불확실성은 존재하나, **Other_Sales**의 상승세에 의존하여 이쪽 시장을 공략할것을 제안해본다

Other_Sales의 Platform 선호도



1. 좌측은 전체 장르에 대한 Other_Sales의 Platform 점유율, 우측은 Role-Playing 장르에 대한 점유율이다
2. Platform 점유율은 23.87%의 점유율을 가진 X360이 1위, PS2가 2위이다
3. Role-Playing 장르의 소비자들에게는 PS4가 가장 높은 접근성을 보여준다

Other_Sales의 시기에 따른 Platform의 매출



1. 점유율 1위인 X360은 2005년에 발매 되고 2015년에 단종된 기종이다
2. 2위인 PS2또한 X360과 동시대 기종으로 지금의 게임을 구동하기에는 적절하지 않다
3. 따라서 3위의 보급률을 지니고 Role-Playing 장르의 소비자들에게 높은 접근성으며 을 지닌 PS4가 적절하게 보인다

결론

- 게임 시장의 수축대비 규모를 유지하는 북미, 유럽, 일본 외의 시장에 대해 PS4기반의 **Role-Playing** 장르의 게임을 개발할것을 제안한다