



게임데이터분석팀
박상원

데이터 분석 후 다음분기 게임 기획안 제안

포인트

일반적으로

우리가 잘 만들수 있는 게임은 무엇인지 -> 데이터는 타당성을 위해 근거로 활용

이번에는

데이터를 기반으로 잘 될 게임을 객관적으로 찾은 뒤 -> 우리가 거기에 맞춰서 만든다

데이터 분석 후 다음분기 게임 기획안 제안

1. 데이터 분석
2. 결론

데이터

이름
플랫폼
출시연도
장르
퍼블리셔

북미 누적 매출액
유럽 누적 매출액
일본 누적 매출액
기타 누적 매출액

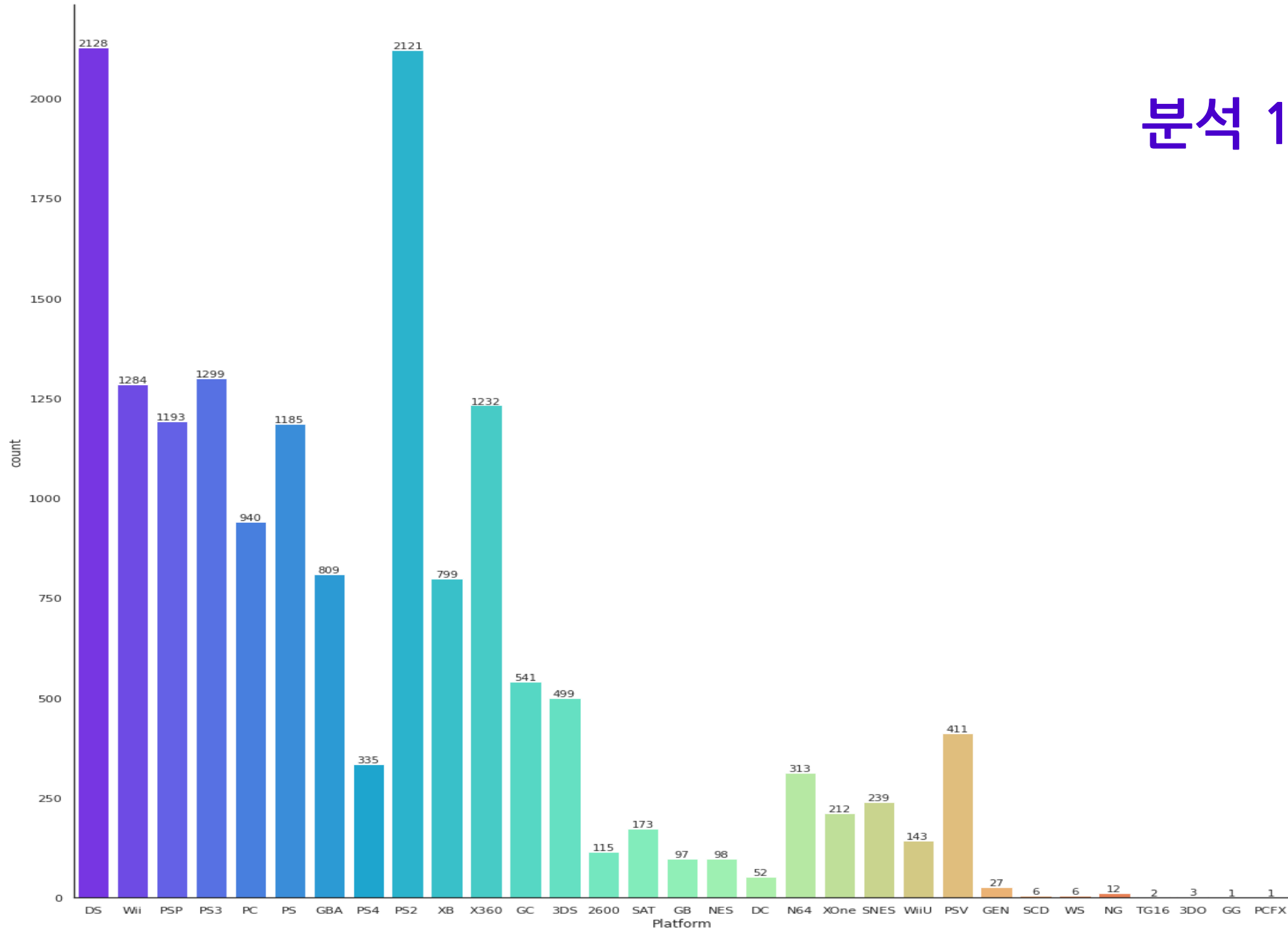
(출시연도부터 2020년까지의)

북미 연평균 매출액
유럽 연평균 매출액
일본 연평균 매출액
기타 연평균 매출액

누적 총 매출액
연평균 총 매출액

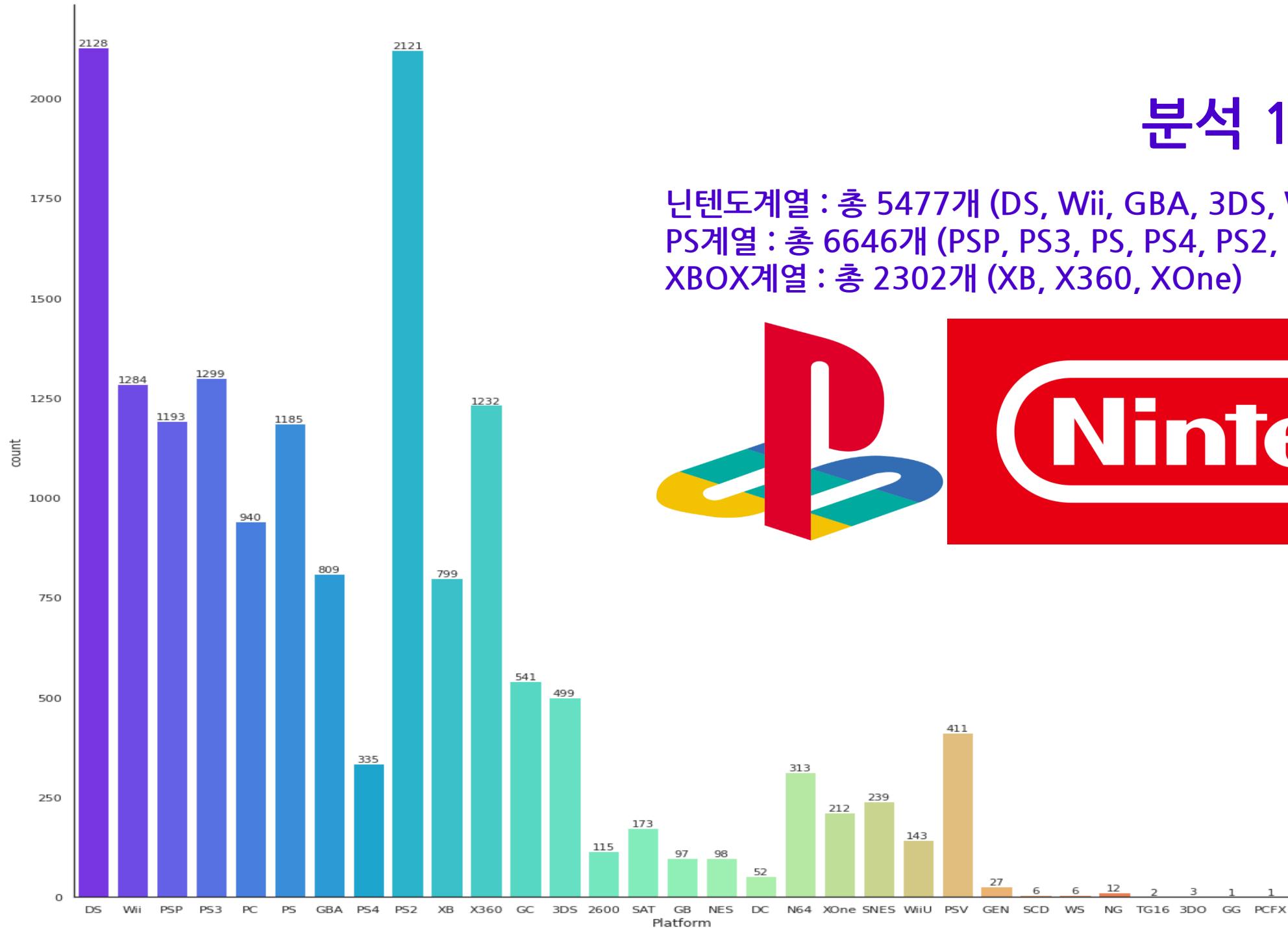
1. 플랫폼
2. 플랫폼별의 매출높은 장르
3. 매출 높은 게임의 특징
4. 지역에 따라 선호하는 게임 장르
5. 연도별 게임 트렌드
6. PCA 분석 (차원축소분석법)

분석 1 . 어떤 플랫폼?



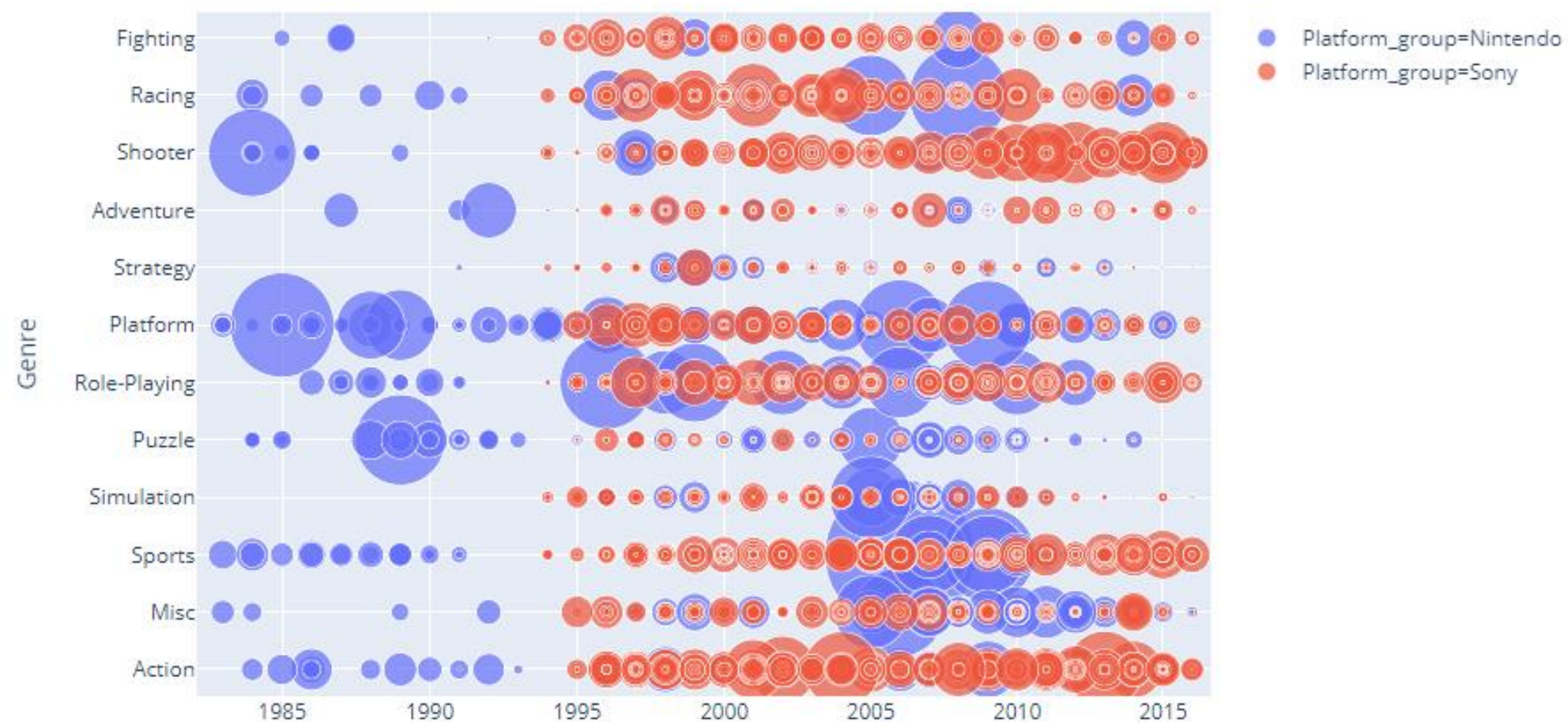
분석 1 . 어떤 플랫폼?

닌텐도계열 : 총 5477개 (DS, Wii, GBA, 3DS, WiiU, GB, NES, N64)
PS계열 : 총 6646개 (PSP, PS3, PS, PS4, PS2, PSV)
XBOX계열 : 총 2302개 (XB, X360, XOne)



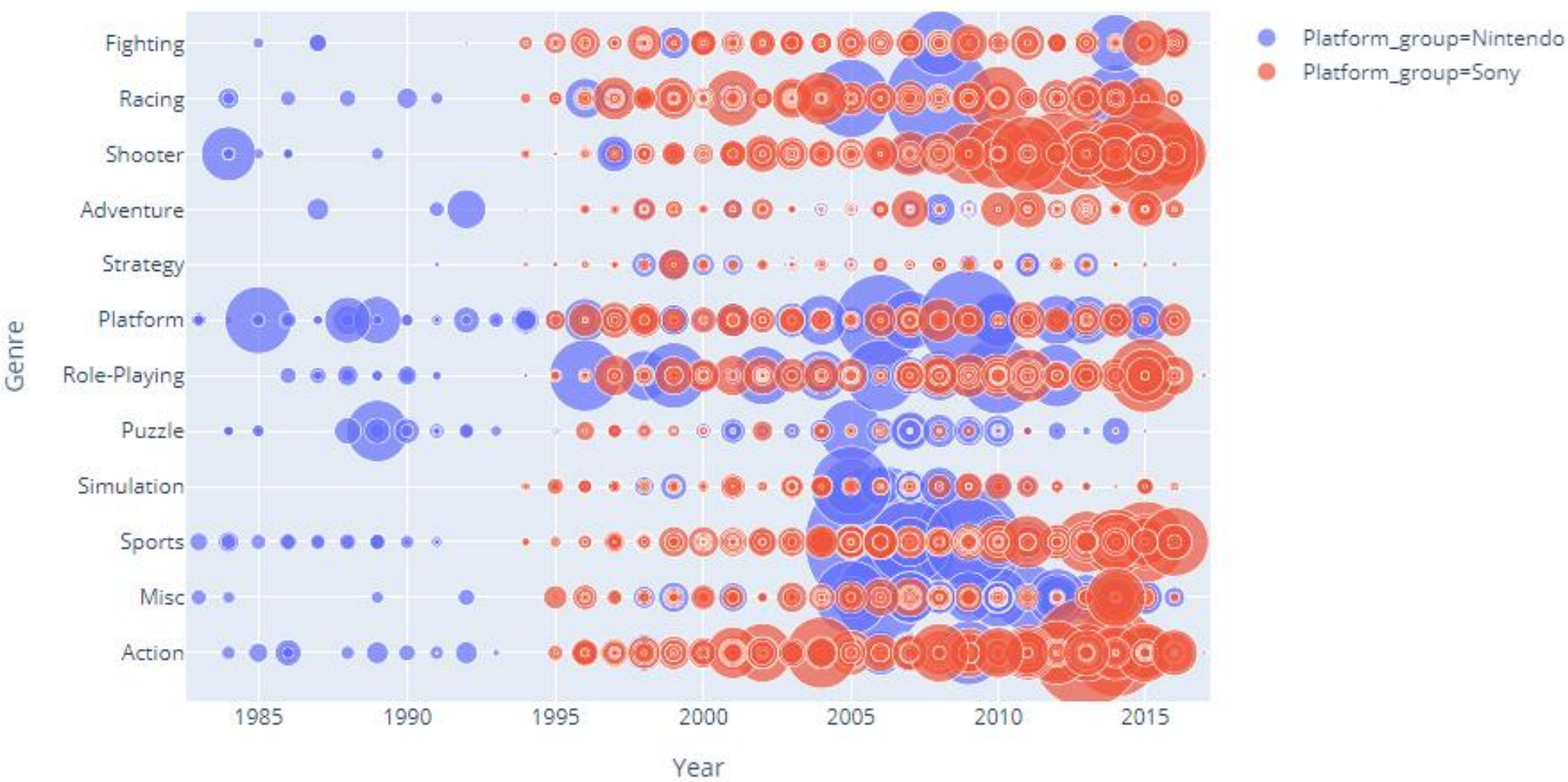
분석 2 . 두 플랫폼에서 매출이 높은 장르는?

(누적 매출)



분석 2 . 두 플랫폼에서 매출이 높은 장르는?

(연평균 매출)



분석 2 . 두 플랫폼에서 매출이 높은 장르는?

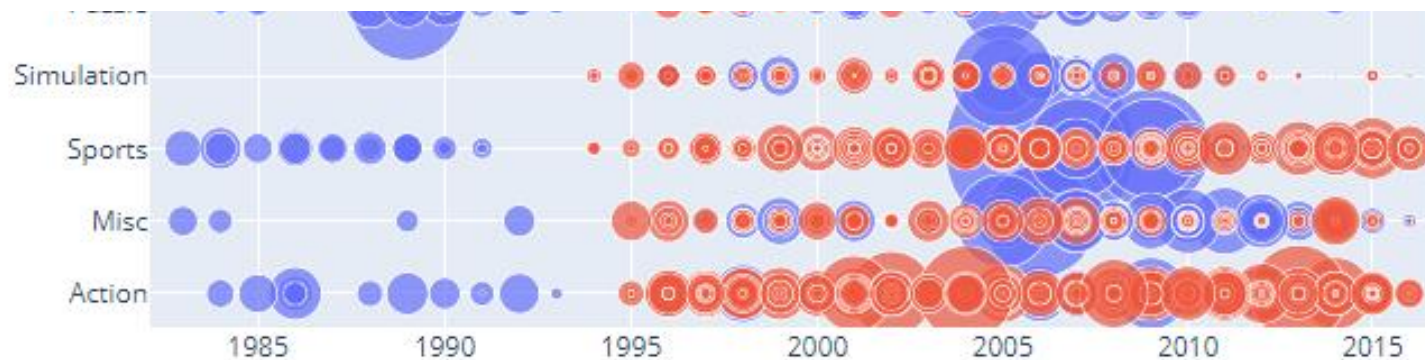


닌텐도

2005년~2010년 출시한 게임들 흥행하였지만 이후 히트작 없음
스포츠 , 플랫폼 , 레이싱에 매출이 집중되어 있음

소니

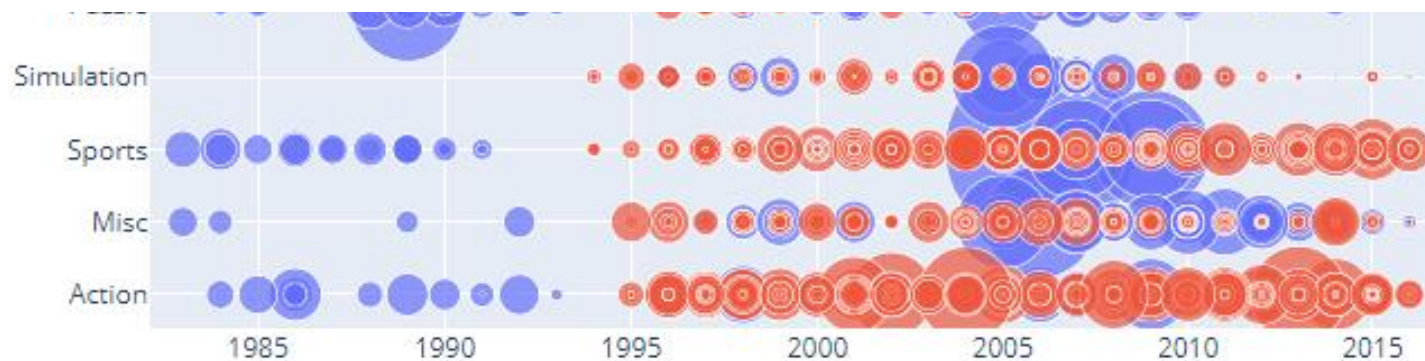
닌텐도보다 고른 분포로 게임 출시 및 누적매출 분포
액션 , 슈팅 스포츠, 롤플레이нг 장르에 조금더 큰 매출발생



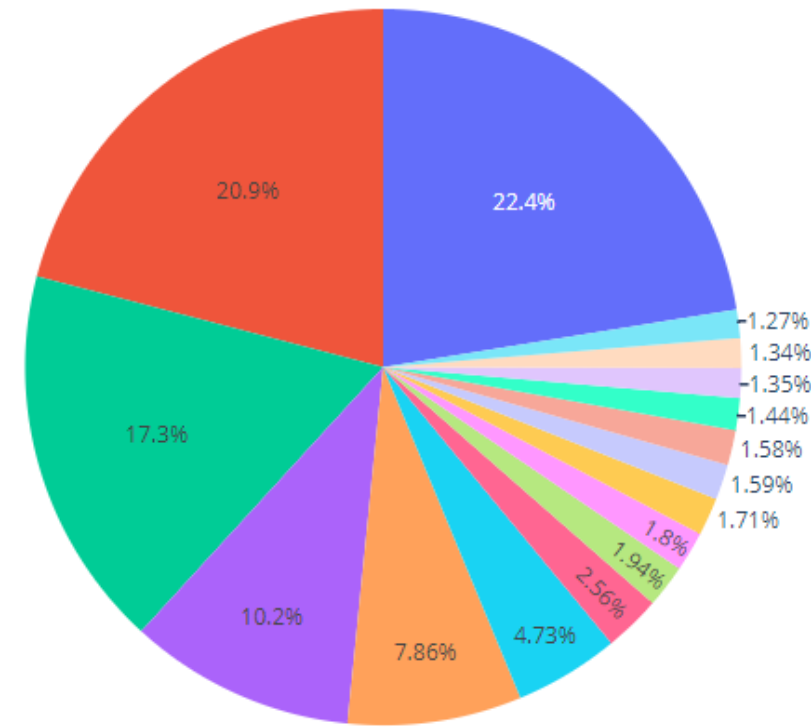
분석 2 . 두 플랫폼에서 매출이 높은 장르는?



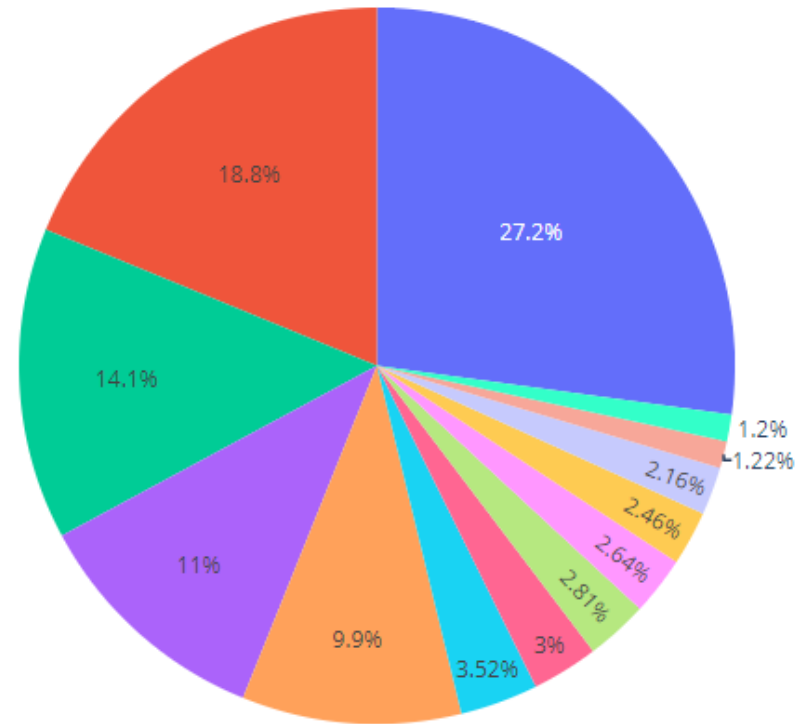
PS 계열은 액션 또는 슈팅 장르
닌텐도 계열은 스포츠, 레이싱, 플랫폼 장르



분석 3 . 매출이 높은 게임들의 특징은?



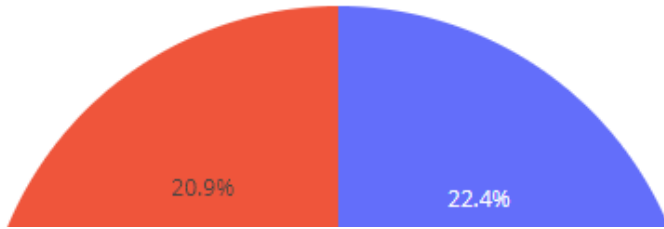
(연평균 매출)



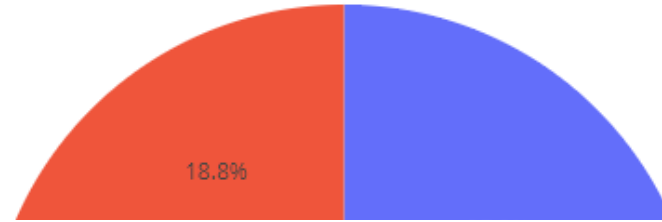
(누적 매출)



분석 3 . 매출이 높은 게임들의 특징은?

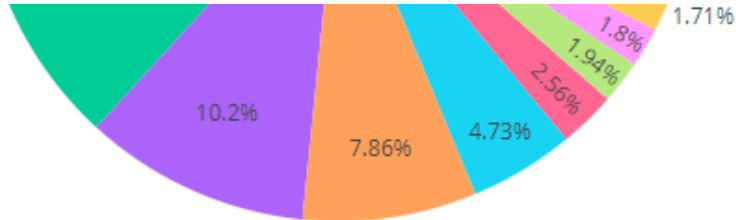


Call of Duty
Mario
Wii
Grand Theft Auto
Pokemon
FIFA

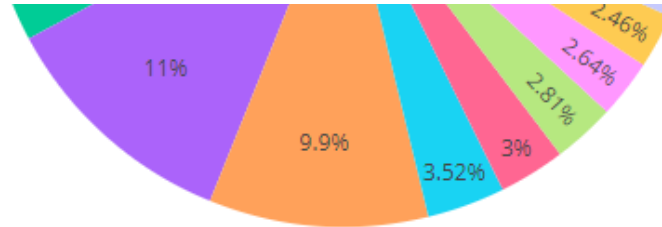


Mario
Wii
Pokemon
Call of Duty
Grand Theft Auto
Brain Age

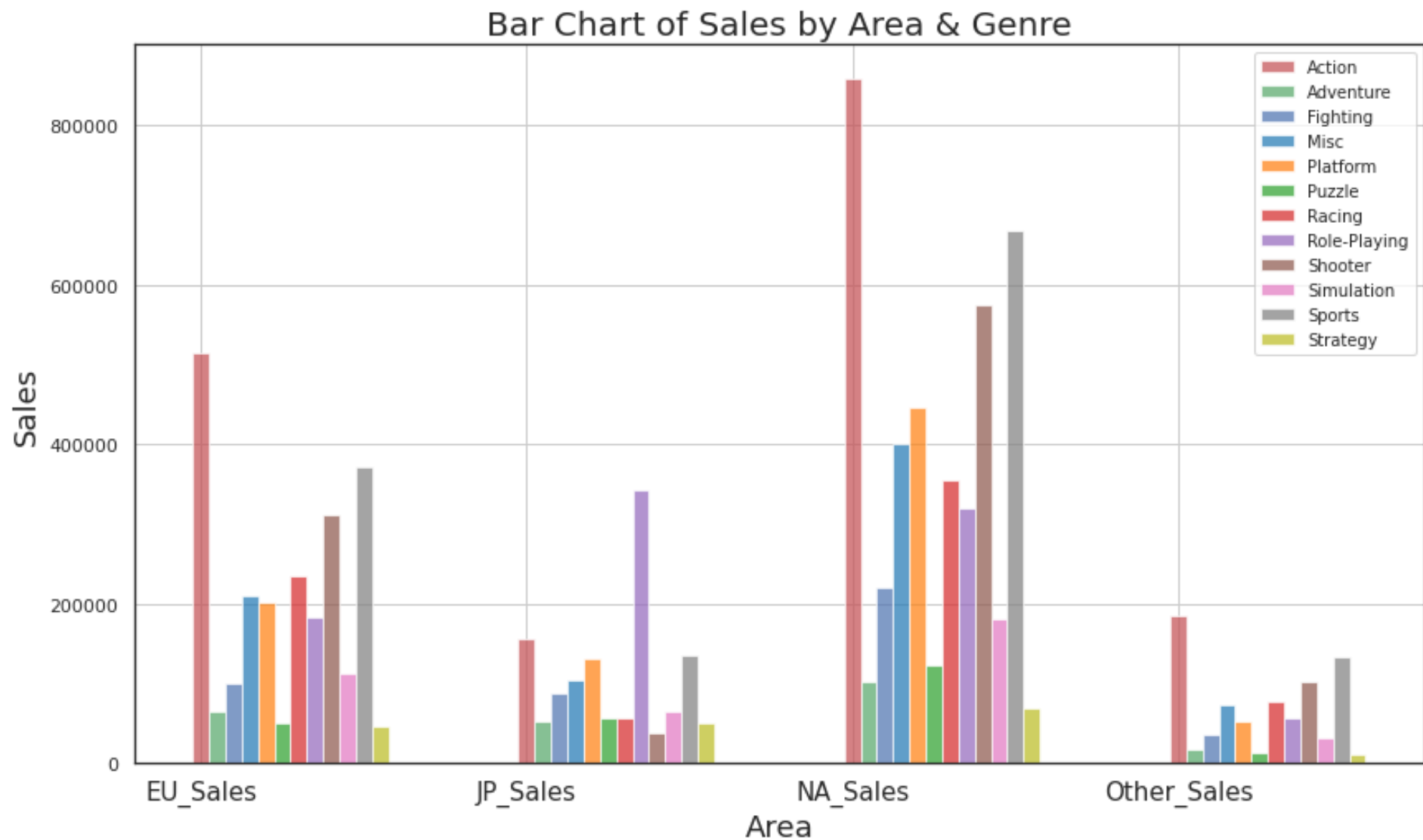
상위 50개 게임중
80% 이상이 연속성을 갖는 시리즈게임



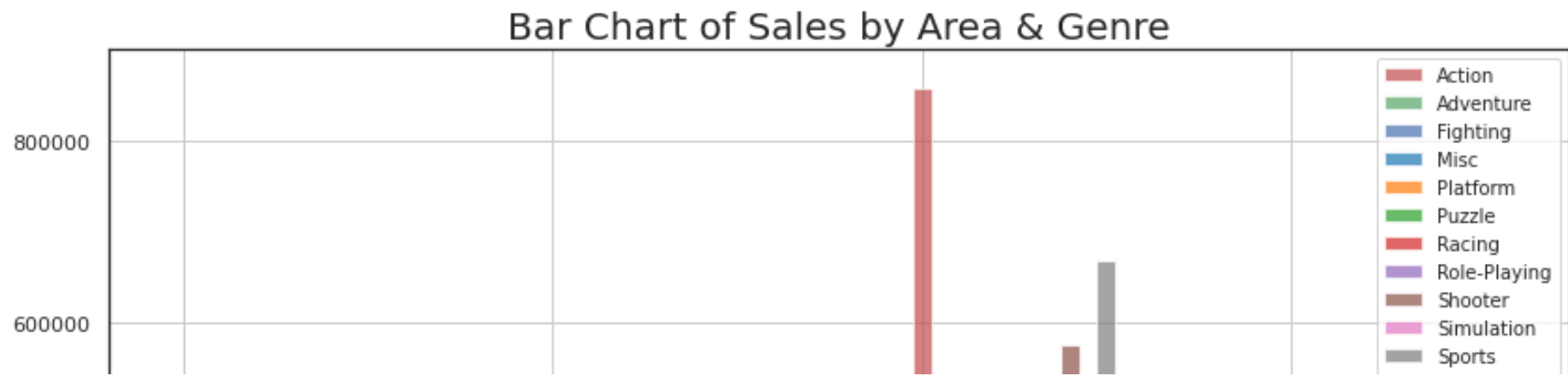
Animal Crossing
Gran Turismo 5



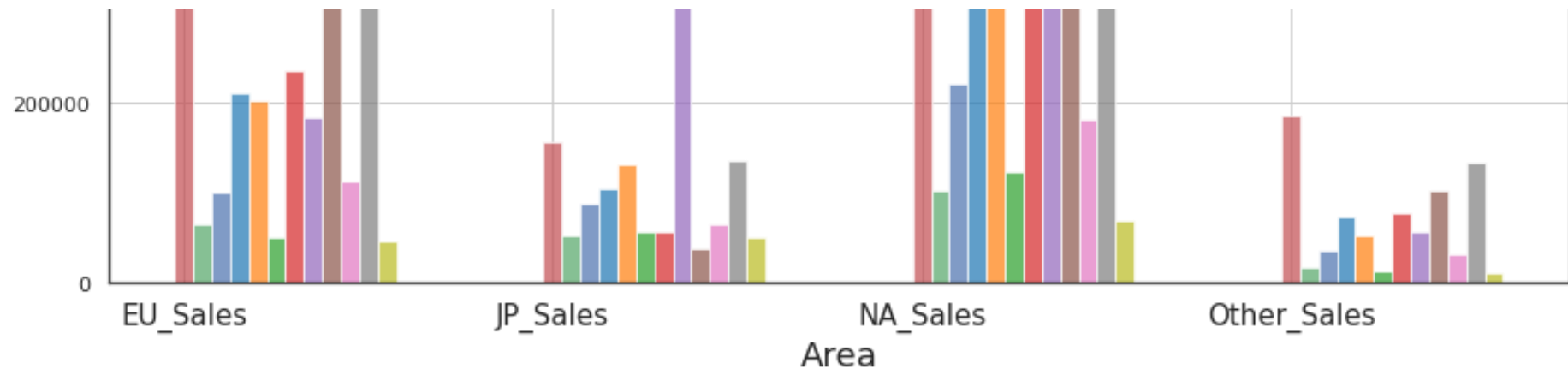
분석 4 . 지역에 따라 선호하는 게임 장르는?



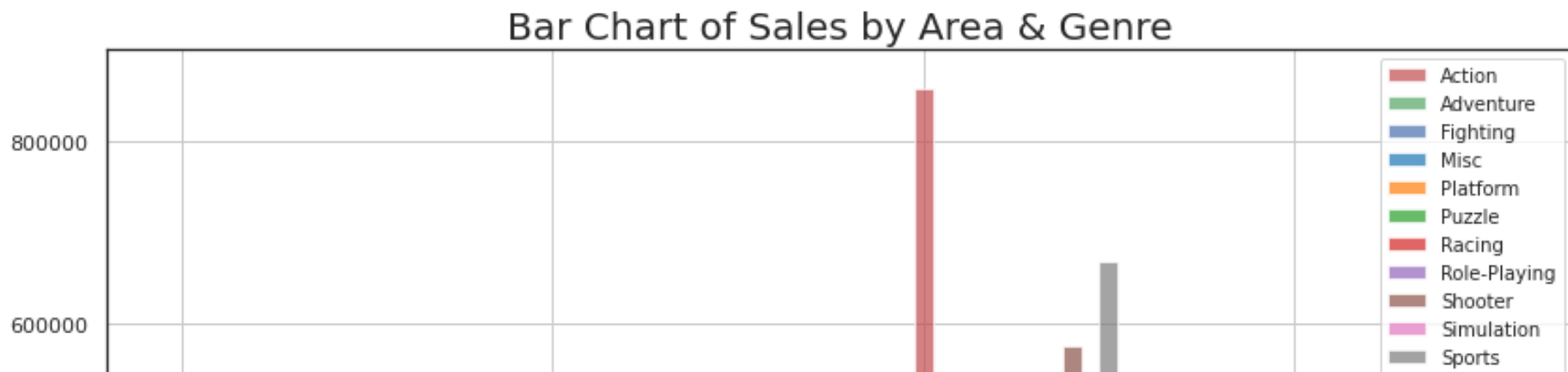
분석 4 . 지역에 따라 선호하는 게임 장르는?



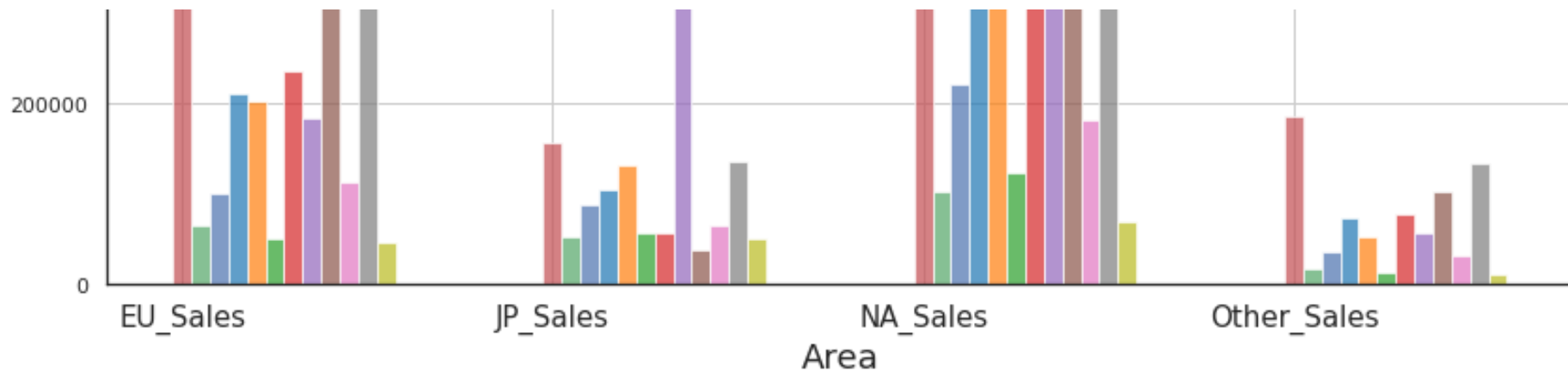
NA 지역 : 액션 , 스포츠 , 슈팅 순
 EU 지역 : 액션 , 스포츠 , 슈팅 순
 JP 지역 : 롤플레이팅 , 액션 , 스포츠 순
 기타지역 : 액션 , 스포츠 , 슈팅 순



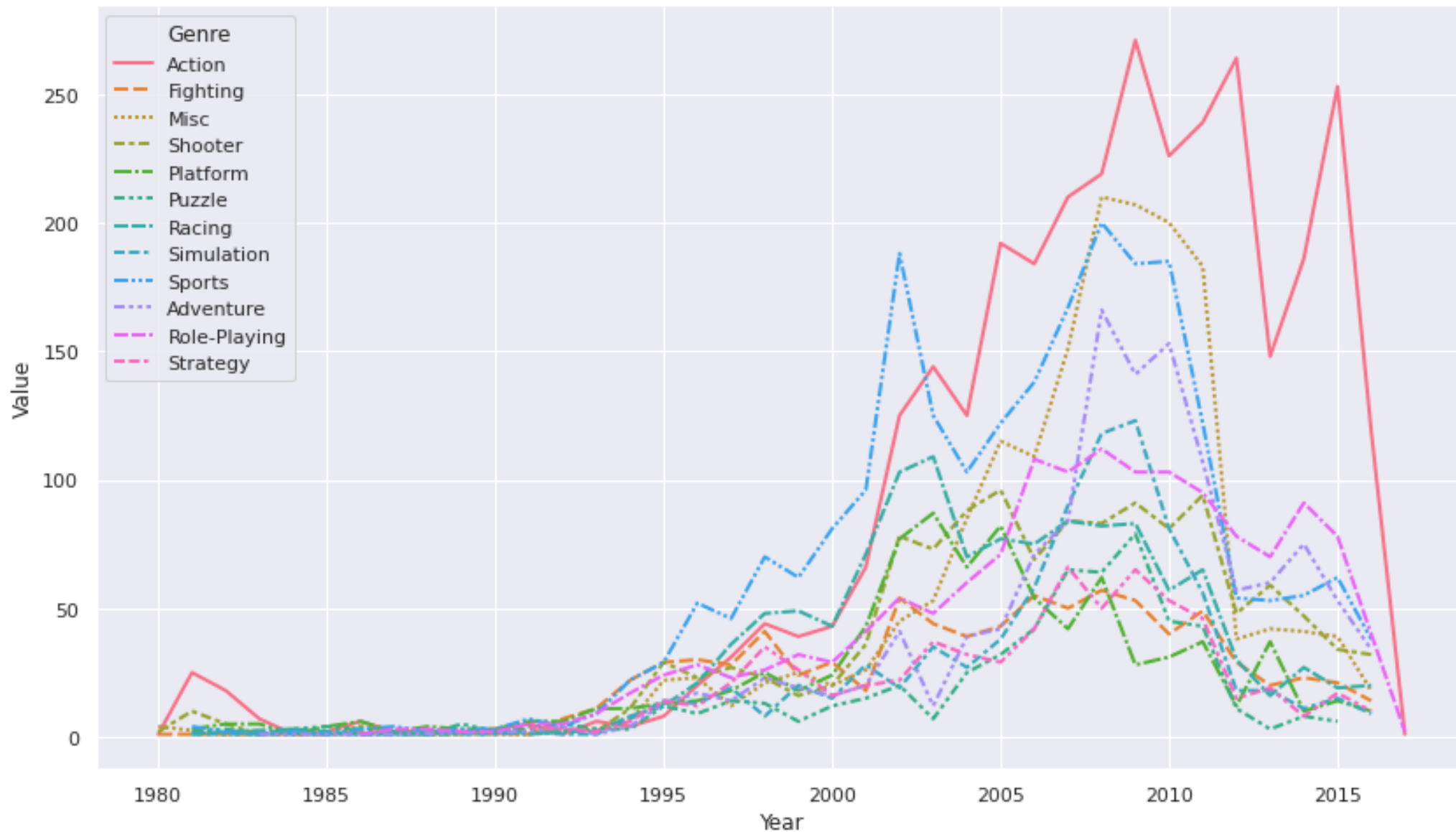
분석 4 . 지역에 따라 선호하는 게임 장르는?



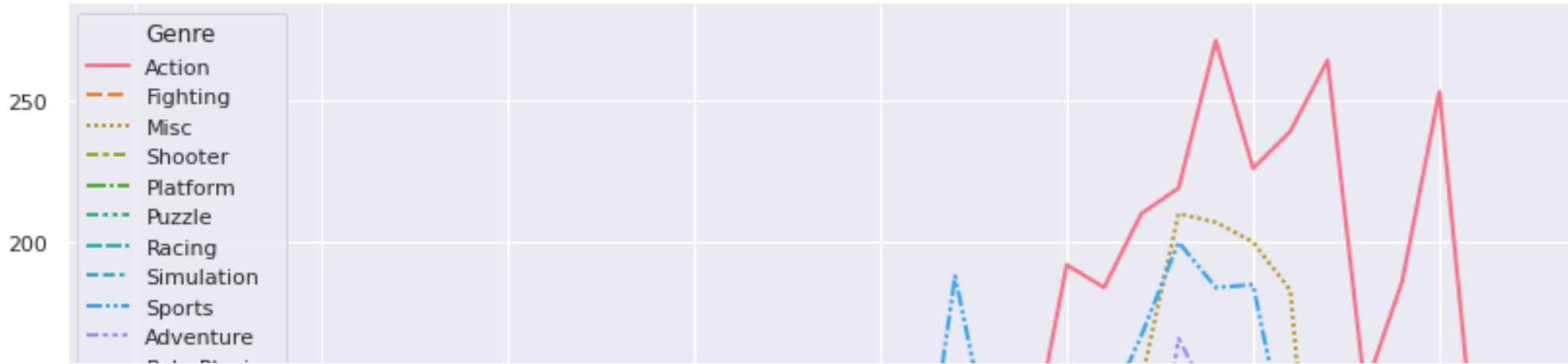
시장이 가장 큰 북미와 유럽을 타겟으로 액션 장르



분석 5 . 연도별 게임 트렌드는?



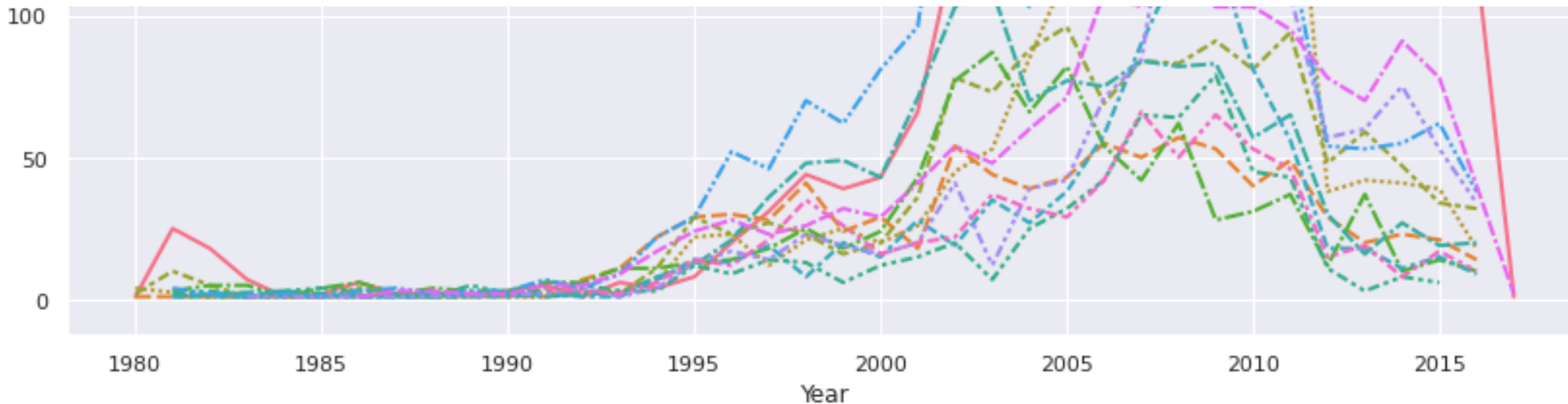
분석 5 . 연도별 게임 트렌드는?



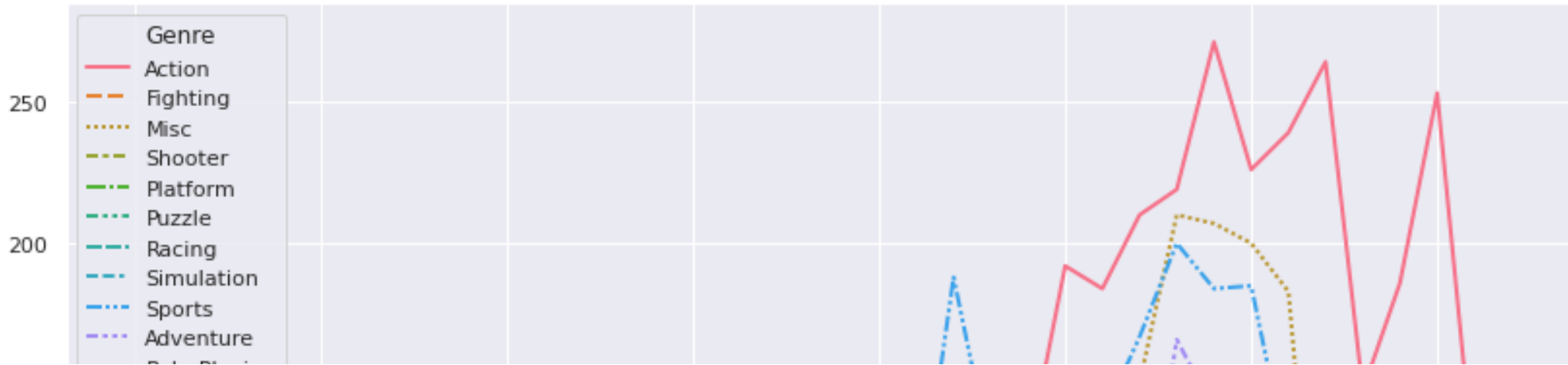
2000년 ~ 2005년 스포츠와 액션 위주

2005년 ~ 2010년 액션 선두, 어드벤처 및 Misc(기타) 장르 급증

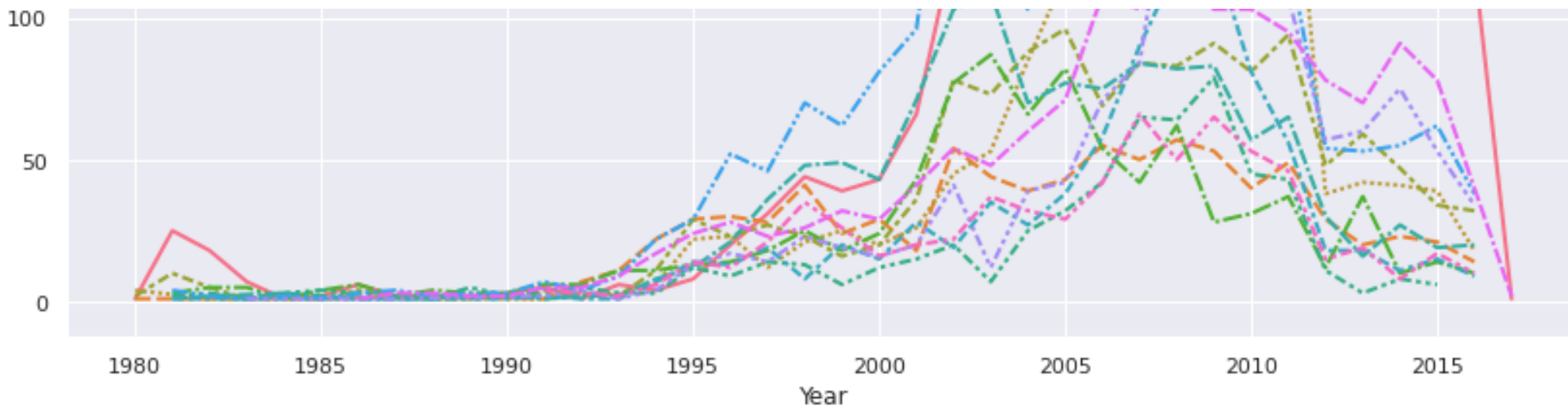
2010년 ~ 2015년 액션 계속 선두, 롤플레이밍 장르 성장



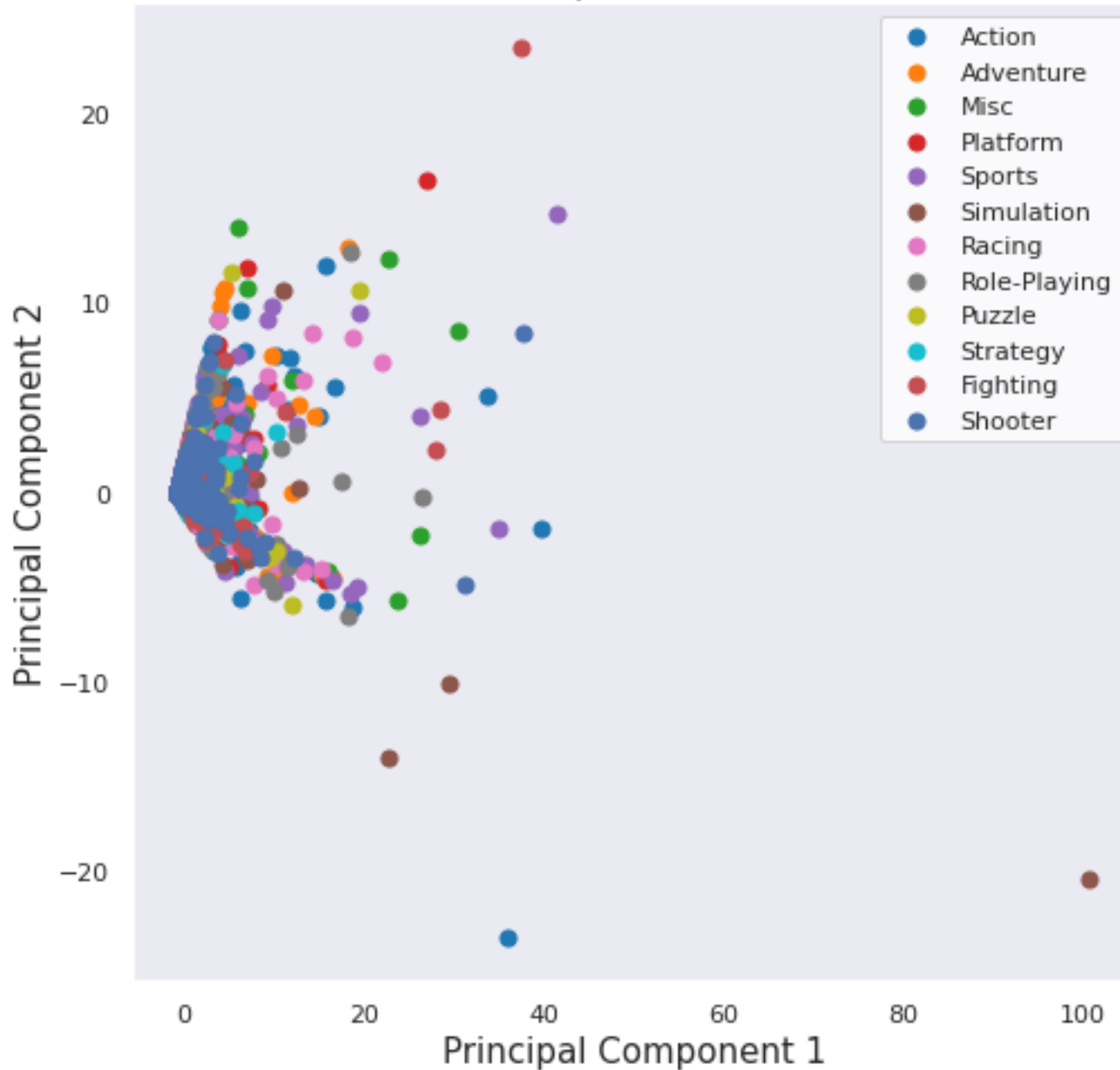
분석 5 . 연도별 게임 트렌드는?



액션은 늘 상위권



2 component PCA



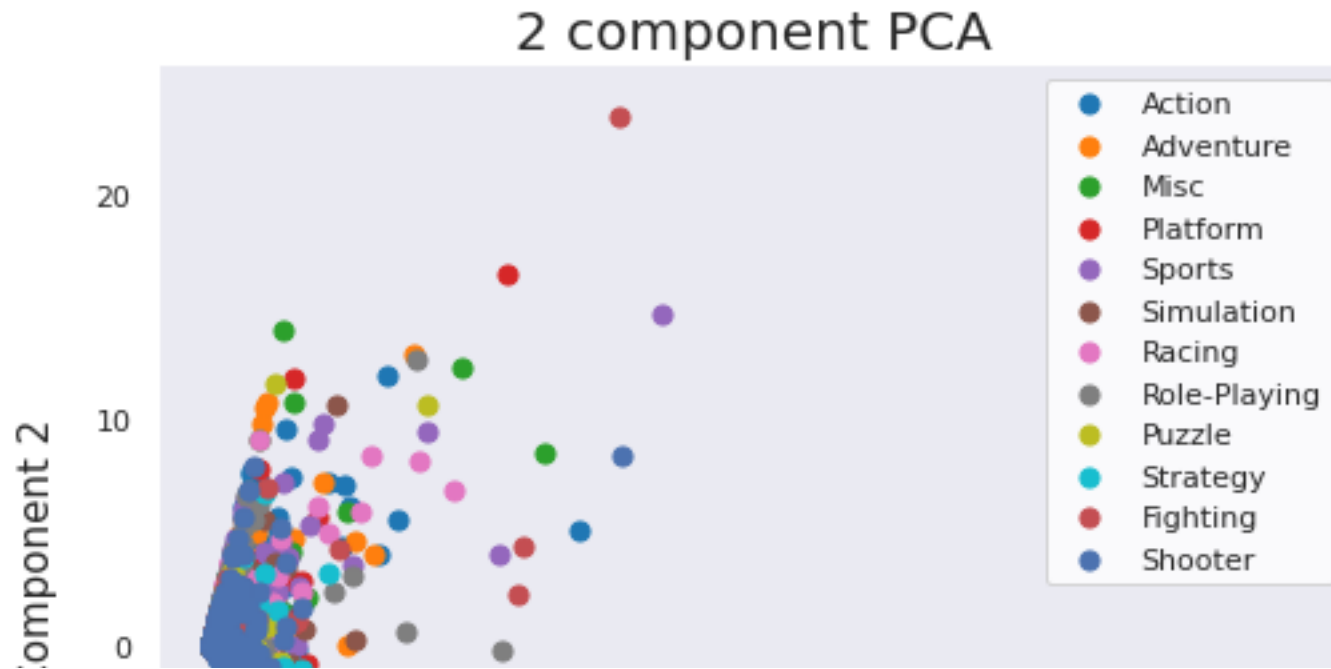
분석 6 . PCA 분석

변수 :

게임장르 , 누적총매출액 , 누적북미매출액,
누적유럽매출액, 누적일본매출액, 누적기타매출액

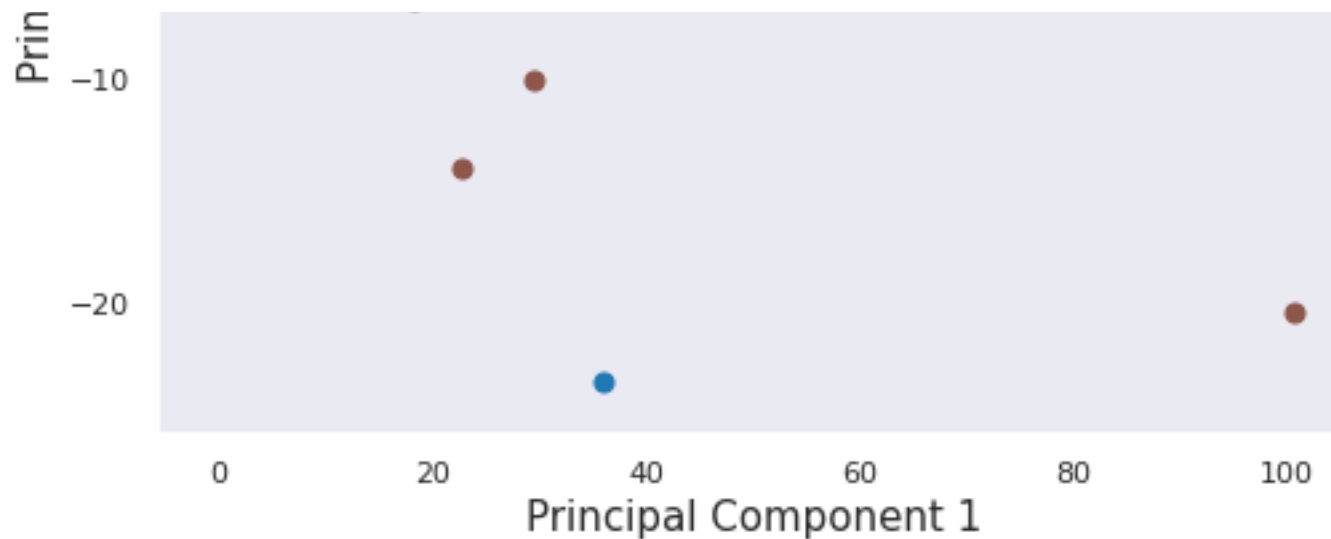
분석 6 . PCA 분석

변수 :
게임장르 , 누적총매출액 , 누적북미매출액,
누적유럽매출액, 누적일본매출액, 누적기타매출액



PCA 분석결과 유의미한 값을 찾을수 없었음

실질적으로 게임이름 , 출시연도 , 장르 , 플랫폼 , 매출액 중 PCA 테스트로 가능한 변수값 제한적



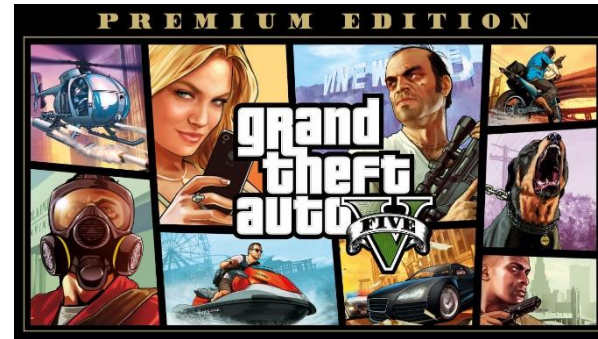
결론



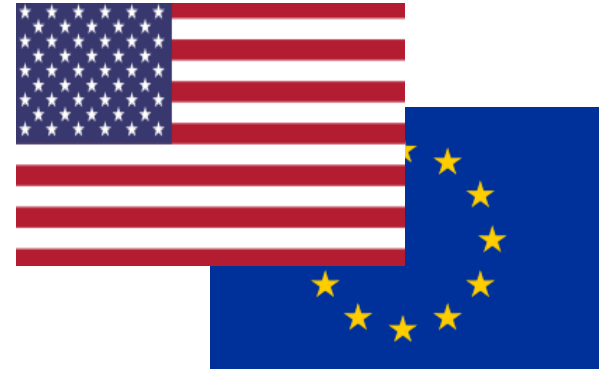
플랫폼 : PS



장르 : 액션



스토리 : 시리즈물



타겟 : 북미 & 유럽