AI\_17\_김영훈

안녕하세요. AI 부트캠프 17기 김영훈입니다. 발표하기에 앞서 저는 게임 개발 스타트업하는 배경으로 설정했습니다.

먼저 목차부터 살펴보겠습니다. 첫번째로, 지역별로 선호하는 게임의 장르가 어떤 것이 있는지 그리고 연도별로 게임의 트랜드가 어떻게 되는지 알아볼 예정입니다. 다음으로 최근 인기가 있는 게임에는 무엇이 있는지 알아보고, 마지막으로 앞에 내용을 바탕으로 결론을 도출하고 향후 계획까지 발표하도록 하겠습니다.

첫번째로, 지역별로 선호하는 게임의 장르입니다. 우선 일본을 제외한 북미와 유럽, 그 외 국가의 데이터입니다. 1980년대부터 2020년도까지 출고량을 바탕으로 Top5 장르만 뽑아봤는데, 보이시는 것처럼 순위만 조금 차이가 있고, Platform, Shooter, Racing, Sports, Action 장르를 좋아하는 것을 볼 수 있습니다. 다음은 일본 출고량 데이터입니다. 앞서 다른 국가들과는 다르게 Role-Playing, Platform, Fighting, Fuzzle, Simulation 장르를 선호하는 것을 볼 수 있습니다. 일본의 경우에는 80-90년대 Play Station 이나 닌텐도과 같은 비디오 게임 산업을 성공시킨 이후, 비디오 게임 산업의 주를 이루었습니다. 이러한 요소들이 일본 게임 문화에 주요한 영향을 주었고, 다른 국가들과 다르게 Role-Playing(RPG), Simulation 장르에 인기의 차이를 보인다고 생각했습니다.

두번째로, 연도별 선호하는 게임의 장르입니다. 앞서 지역별로 선호하는 게임에서 차이가 있는 것을 확인했는데요. 그래서 일본과 그 외 국가로 크게 두가지로 나눠서 보겠습니다. 먼저 일본을 제외한 그 외 국가의 시대별 출고량 데이터입니다. 최근에 전체적으로 게임 출고량이 크게 줄어든 것에 비해, Shooter 장르만 상승한 것을 볼 수 있습니다. 다음은 일본의 시대별 출고량 데이터입니다. 다른 국가와 비슷하게 게임 출고량이 크게 줄고, Puzzle과 Shooter 장르만 조금 상승한 것을 볼 수 있습니다. 모든 국가에서 공통적으로 게임 출고량이 크게 줄어든 것을 볼 수 있습니다. 다음 자료를 보시면 최근 게임 소비자들이 휴대용 게임을 선호하고 있으며, 특히 모바일 게임의 소비가 커지는 것을 볼 수 있습니다. 그에 맞게 게임 산업도 아케이드 게임, PC 게임에 비해 휴대용 콘솔 게임기와 모바일 게임 산업의 비중이 커지고 있는 것을 볼 수 있습니다. 이 자료를 바탕으로 스타트업하는 입장에서 진입 장벽이 낮은 모바일 플랫폼을 이용하는 것이 좋다고 생각했습니다.

세번째로, 최근 인기가 많은 게임을 알아보도록 하겠습니다. 다음 자료는 2022년 올해의 게임상 후보에 오른 작품들입니다. 이 중에서 오픈월드 RPG 장르의 게임이 3개이고, 수상한 작품도 3인칭 오픈 월드 JRPG 장르인 엘든 링 게임입니다. 다음 자료는 2023 가장 기대되는 게임의 작품입니다. 상위 5개의 작품이 오픈월드 게임입니다. 두 자료를 바탕으로 세계관이 넓고 이동의 자유를 전제로 하여 게임을 탐험할 수 있는, 또한 이러한 자유도 높은 탐험 배경의 연결성을 통해서 몰입감을 주는 오픈월드 게임이 대세라는 것을 알 수 있습니다.

마지막으로 결론과 향후 계획입니다. 바로 앞 자료들의 바탕으로 오픈월드 게임이 최근 인기가 있는 게임이라는 것을 알 수 있는데, 오픈월드라는 고사양 게임을 스타트업하기에는 자금이 많이 부족하고 플랫폼의 진입장벽이 높다고 판단했습니다. 플랫폼의 진입장벽이 낮고, 점점 소비가 높아지고 있는 모바일 플랫폼을 바탕으로 다양한 국가에서 인기 있었던 Shooter 게임장르로 시작하는 것이 좋다고 판단했습니다. 그리고 자금이 모인 추후에는 최근에 들어 기대와 인기가 높아지고 있는 오픈월드 RPG 게임 개발을 진행하는 것이 좋다고 판단했습니다.

이상 발표를 마치겠습니다. 감사합니다.