

BUSINESS REPORT

2023 2분기 게임 설계 기획

세계가 빠져드는 게임, AIB 컴퍼니
데이터팀 김서현 사원





CONTENTS

01. 현황 보고

- 숫자로 보는 AIB 컴퍼니의 현재
- 지도로 보는 AIB 컴퍼니의 현재

02. 데이터 분석

- 지역에 따라 선호하는 게임 장르
- 연도별 게임 트렌드
- 인기가 많은 게임 특징

03. 23년도 2분기 게임 설계 기획

- 분석 내용 정리
- 23년도 2분기 게임 설계 기획

숫자로 보는 AIB 컴퍼니의 현재

1980년부터 2020년까지 40년동안 총 출고량 86억 9435만건 달성

총 12개의 Genre로 제작되었고

총 31개의 Platform에서 지원되고 있으며

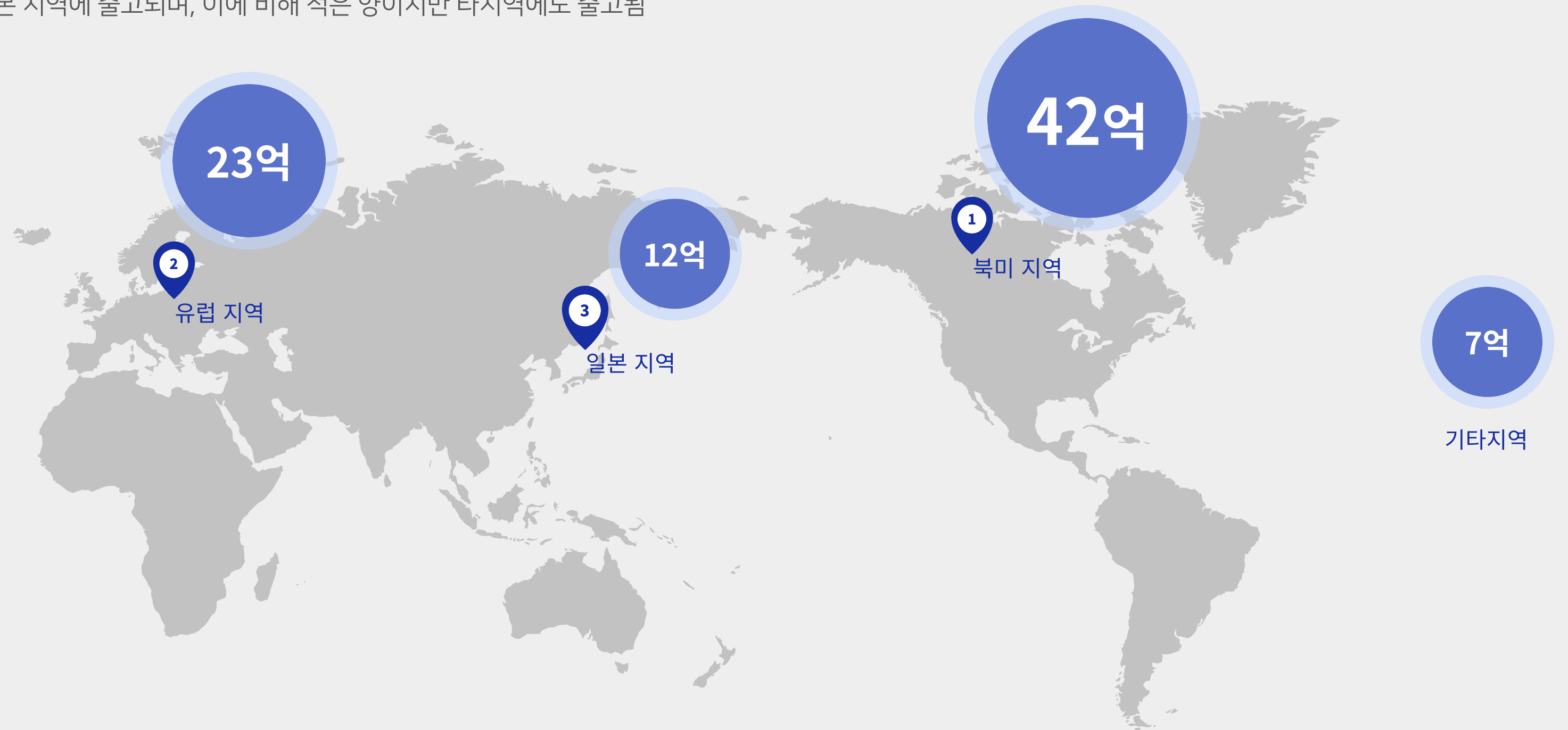
총 573개의 Publisher에 배급되었음



지도로 보는 AIB 컴퍼니의 현재

주로 북미, 유럽, 일본 지역에 출고되며, 이에 비해 적은 양이지만 타지역에도 출고됨

지역별 출고량

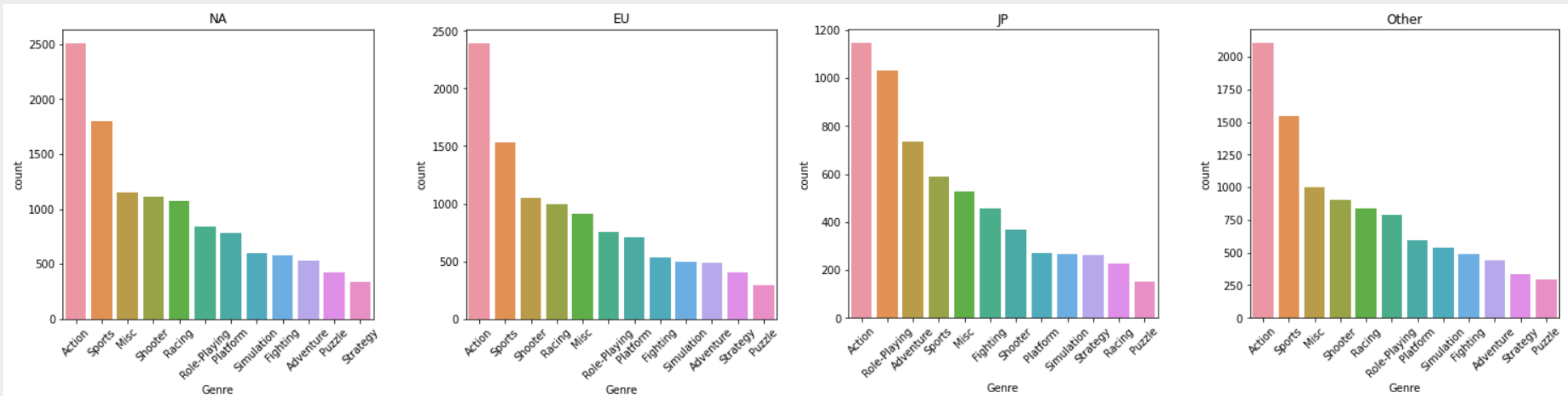


2023년도 2분기에 어떤 게임을 설계해야 할까 ?



지역에 따라 선호하는 게임 장르

지역은 북미, 유럽, 일본 지역과 나머지 지역으로 나누어 출고량 파악
각 지역에 출고된 게임의 장르 빈도수



Action이 모든 지역에서 공통적으로 가장 많이 출고된 게임의 장르라고 나타났고
2순위부터 차이가 존재

지역에 따라 선호하는 게임 장르

지역은 북미, 유럽, 일본 지역과 나머지 지역으로 나누어 출고량 파악
각 지역에 출고된 게임의 장르 빈도수

	북미	유럽	일본	기타
1위	Action	Action	Action	Action
2위	Sports	Sports	Role-Playing	Sports
3위	Misc	Shooter	Adventure	Misc

각 지역별 1, 2, 3순위를 확인해보면
모두 Action이 1순위이며
북미와 기타지역의 1-3순위는 같음
이와 비교했을 때,
유럽은 3순위에서 차이를 보이고
일본은 2순위부터 차이를 보임

북미, 기타 지역은 장르 분포가 같지만
이와 유럽과 일본의 장르 분포에 차이가 존재하므로
지역별로 선호하는 게임의 장르가 다르다고 할 수 있다.

연도별 게임 트렌드

트렌드는 장르를 기준으로 파악
출시년도를 Decade(연대)로 변환하여 교차 분석

출시년도		Decade
1980 - 1989	→	1980's
1990 - 1999	→	1990's
2000 - 2009	→	2000's
2010 - 2020	→	2010-2020's

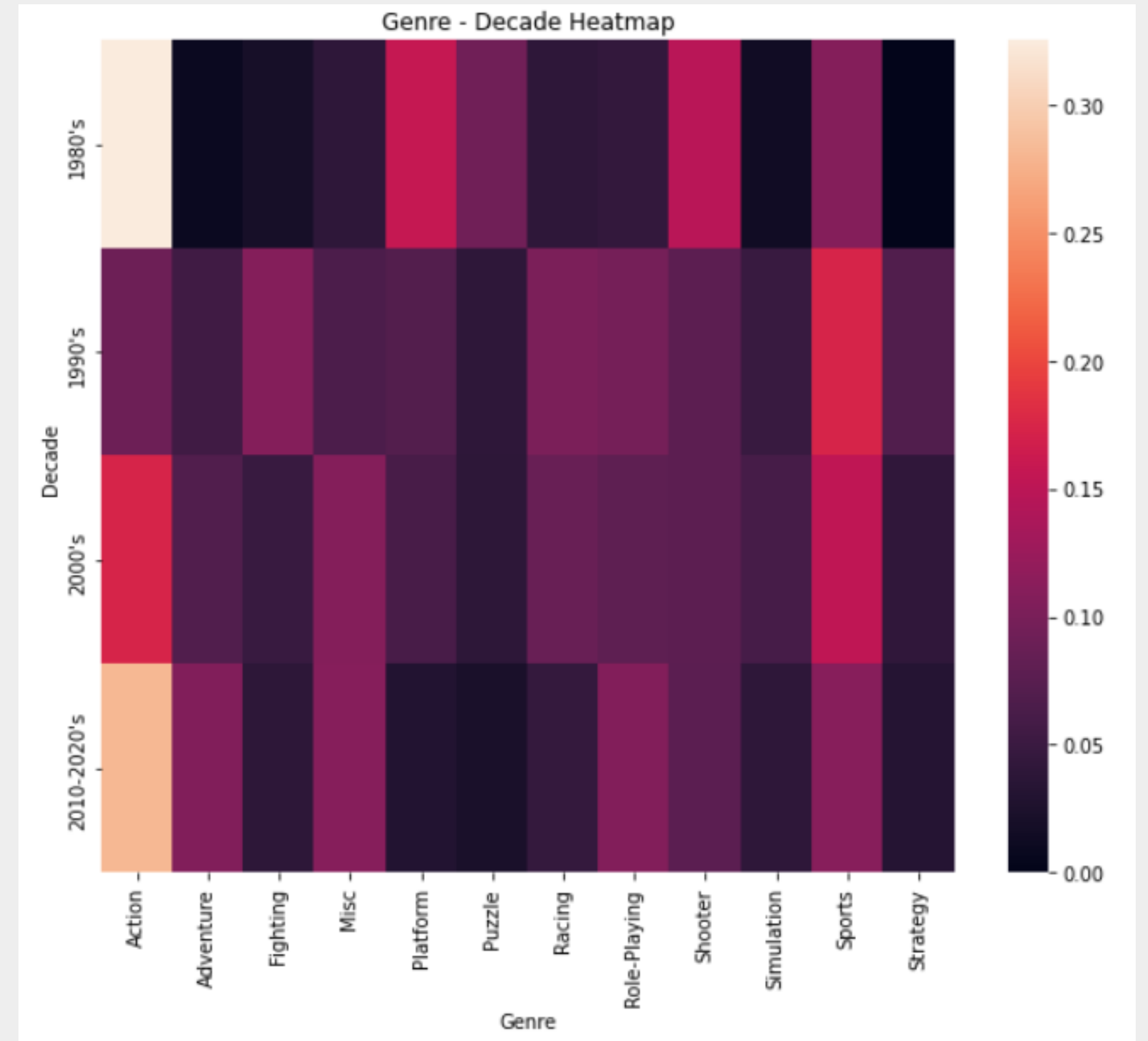
Decade(연대)와 Genre(장르) 교차표

	Action	Adventure	Fighting	Misc	Platform	Puzzle	Racing	Role-Playin g	Shooter	Simulation	Sports	Strategy	All
1980's	66	2	4	8	32	19	8	9	30	3	22	0	203
1990's	158	96	191	115	124	71	179	171	136	86	303	121	1751
2000's	1573	629	440	991	559	356	791	728	712	547	1397	377	9100
2010- 2020's	1429	537	194	557	150	112	231	549	390	205	567	166	5087

연도별 게임 트렌드

Decade(연대)와 Genre(장르)의 교차표를 Decade를 기준으로 비율로 변환하여 히트맵으로 시각화

- 1980년대에는 Action 영화가 우세적으로 많이 출시되었음
- 1990년대에는 장르가 비슷한 비율로 출시되었고 그 중 Sports 영화가 많았음
- 2000년대에도 장르가 비슷한 비율로 출시되었고 그 중 Action 영화와 Sports 영화가 많았음
- 2010년대와 2020년에는 Action 영화가 우세적으로 많이 출시되었고 다른 장르들은 비슷한 비율로 출시되었음
- 전체적으로 연도별로 보았을 때, Action 영화와 Sports 영화가 많이 출시되었음



연도별 게임 트렌드

연대(Decade)와 장르(Genre) 간 관계가 있는지 확인하기 위한 카이제곱 검정

귀무가설 : 연대(Decade)와 장르(Genre) 간 관련성이 없다.
대립가설 : 연대(Decade)와 장르(Genre) 간 관련성이 있다.

카이제곱 검정 결과 :

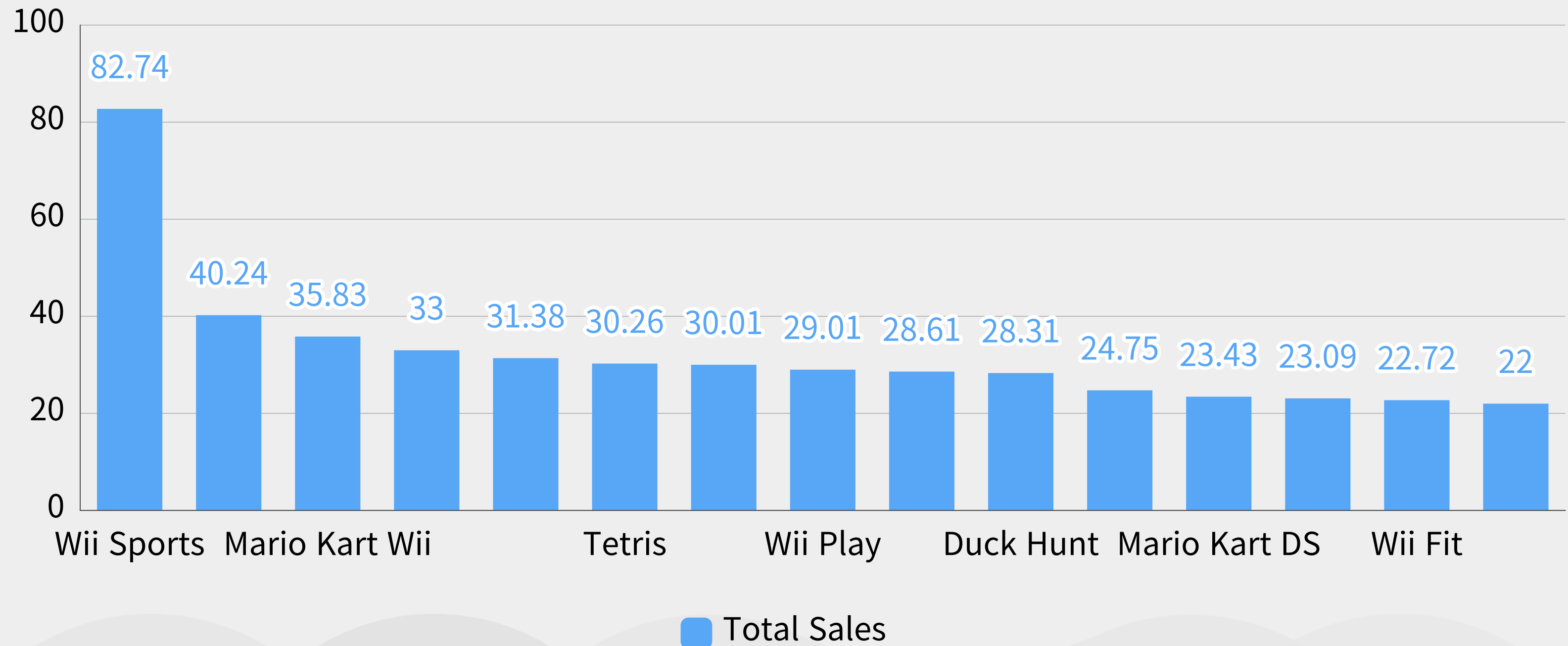
Chi-Square	0.76
P-value	1.0

카이제곱 통계량 값이 0.76이고
유의수준 0.05에서 유의확률(P-value)이 1.0으로
유의수준보다 크므로 귀무가설을 기각하지 못해
연대(Decade)와 장르(Genre) 간 관련성이 없다고 할 수 있으며
이는 연대별로 트렌드가 존재한다고 할 수 없는 근거가 된다.

인기가 많은 게임 특징

총 출고량이 많을수록 인기가 많다고 정의

총 출고량 상위 15개 게임 총 출고량



인기가 많은 게임 특징

총 출고량이 많을수록 인기가 많다고 정의

총 출고량 상위 15개 게임

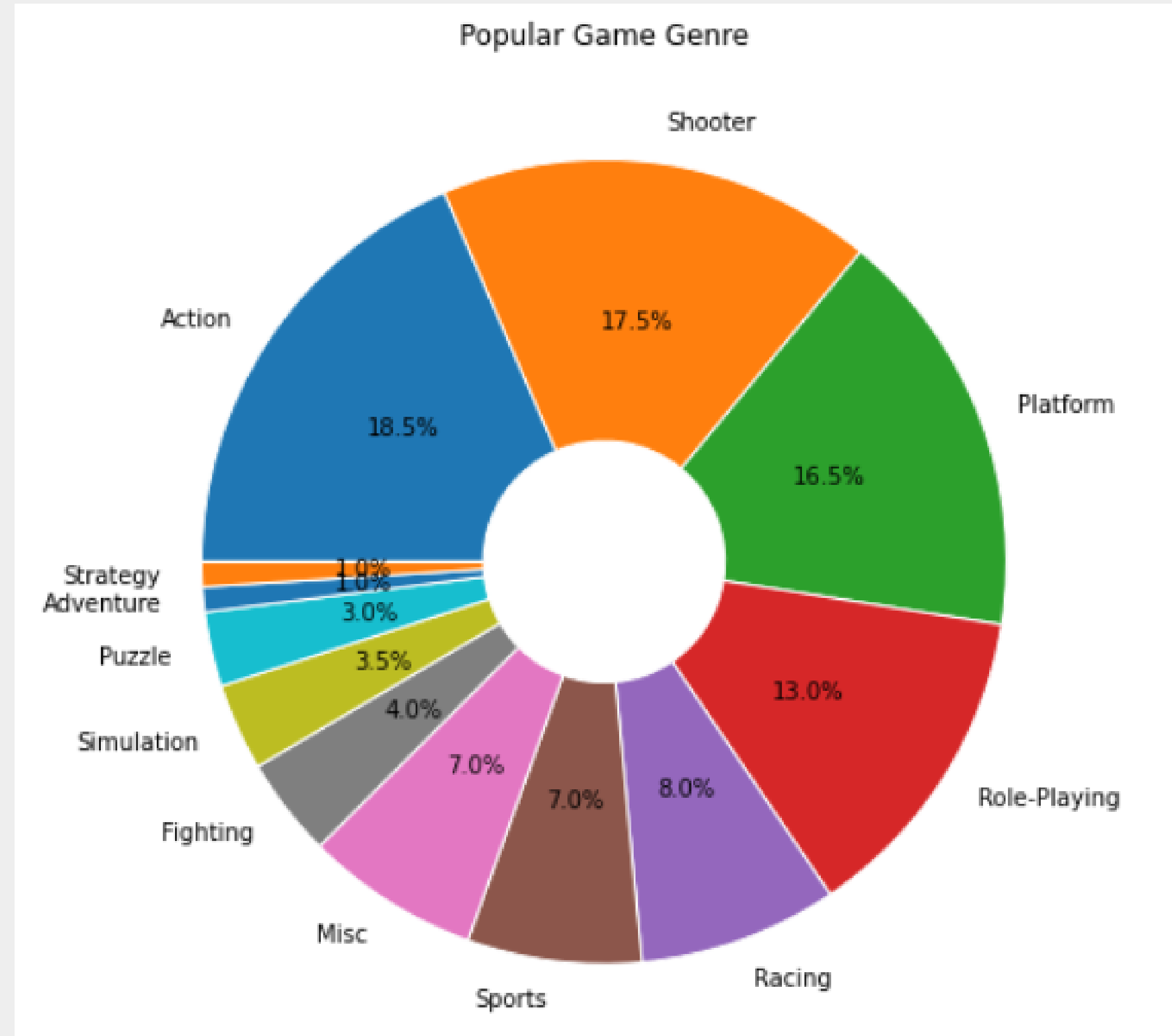
게임명	지원 플랫폼	출시년도	장르	배급사	총 출고량 (M)
Wii Sports	Wii	2006	Sports	Nintendo	82.74
Super Mario Bros.	NES	1985	Platform	Nintendo	40.24
Mario Kart Wii	Wii	2008	Racing	Nintendo	35.83
Wii Sports Resort	Wii	2009	Sports	Nintendo	33.00
Pokemon Red/Pokemon Blue	GB	1996	Role-Playing	Nintendo	31.38
Tetris	GB	1989	Puzzle	Nintendo	30.26
New Super Mario Bros.	DS	2006	Platform	Nintendo	30.01
...
Wii Fit	Wii	2007	Sports	Nintendo	22.72
Wii Fit Plus	Wii	2009	Sports	Nintendo	22.00

- 상위 15개의 게임들의 배급사가 모두 Nintendo
- 특정 지역에만 출고되지 않고 전 지역에 출고됨
- **Wii Sports**는 2006년에 출시되었지만 총 출고량 약 82만건을 달성
- **Super Mario Bros.**는 1985년에 출시되고 꾸준히 사랑받아 총 출고량 약 40만건을 달성
- 상위 15개의 게임 중 7개의 게임이 Wii 플랫폼에서 지원됨

인기가 많은 게임 특징

총 출고량이 많은 상위 200개 게임의 장르

1. Action (18.5%)
2. Shooter (17.5%)
3. Platform (16.5%)
4. Role-Playing (13.0%)
5. Racing (8.0%)



분석 내용 정리

< 지역에 따라 선호하는 게임 장르 >

지역별로 선호하는 게임의 장르가 다르지만
액션 게임을 가장 선호하는 것은
모든 지역에 동일하게 나타남

< 연도별 게임 트렌드 >

트렌드는 장르를 기준으로 파악

전체적으로 연대별로 보았을 때,
Action 영화와 Sports 영화가
많이 출시되었음

교차분석 (카이제곱 검정) 결과,
연대(Decade)와 장르(Genre) 간 관련성이
없음을 알 수 있음

연도별로 트렌드가 존재한다고 할 수 없음

< 인기가 많은 게임 특징 >

총 출고량이 많을수록 인기가 많다고 정의

Wii Sports가 전세계로 가장 많이 출고됨
특정 지역이 아닌 전 지역으로 출고됨
배급사가 모두 Nintendo
Wii 플랫폼에서 지원됨

인기가 많은 장르는 Action

23년도 2분기 게임 설계



Action 장르



전 세계 지역을 타겟



Nintendo에 배급



Wii 플랫폼에서 지원

세계가 빠져드는 게임, AIB 컴퍼니

2023년도 2분기 게임 설계 기획

Q & A