

게임시장 데이터 분석을 통한

신규게임 개발방향 보고

Codestates

[AIB] 9기 안나



비디오게임 매출데이터 분석

데이터 정보 요약

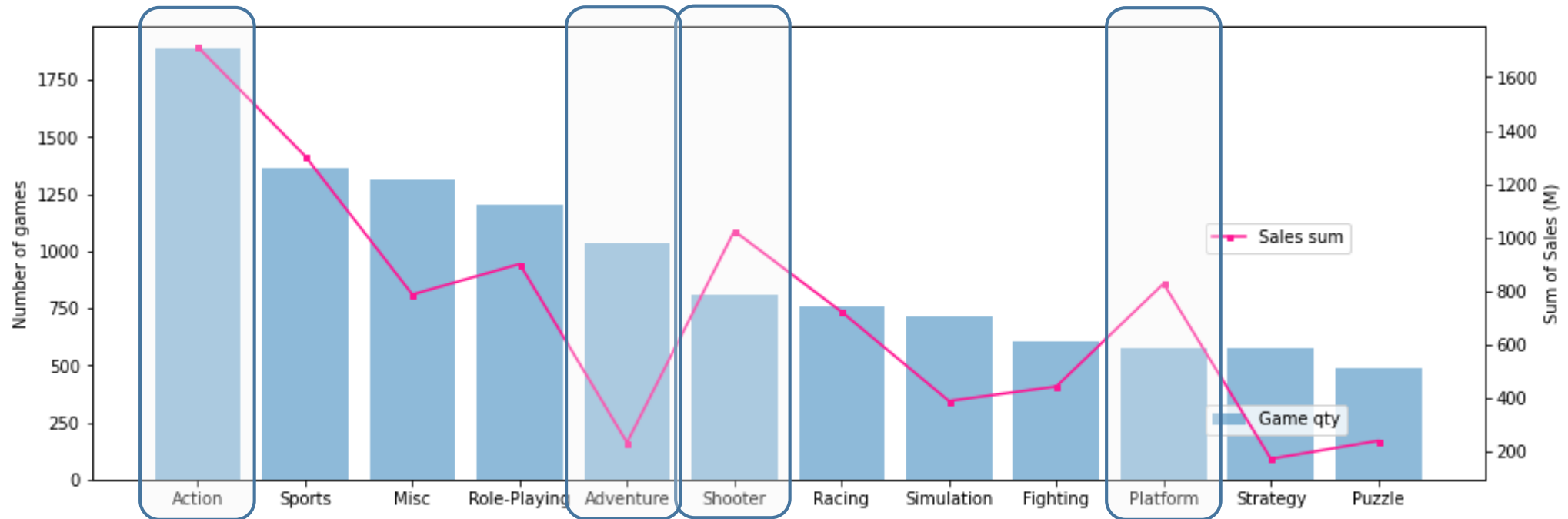
- 게임 타이틀 (11,330개)
- Platform (31개)
- 출시 연도 (1980년~2017년)
- 게임 장르 (12개)
- 국가별 매출실적 (북미/유럽/일본)
- 총 16,277 Set (1.9% 결측치 보정후)

분석 목표

1. 지역에 따른 선호 게임 장르
2. 연도별 게임 트렌드
3. 판매량 상위 게임 특성분석

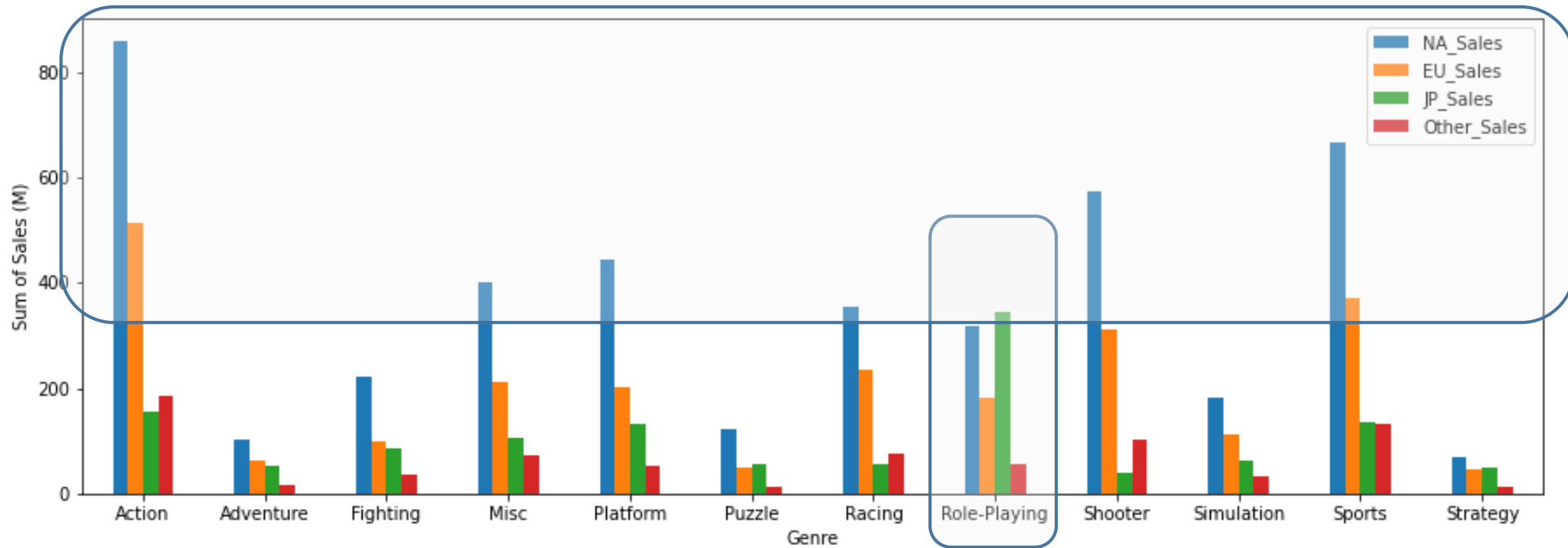
→ 다음 분기 신규 게임개발을 위한
인사이트 발굴 및 장기적 개발방향 고찰

장르별 게임 판매동향



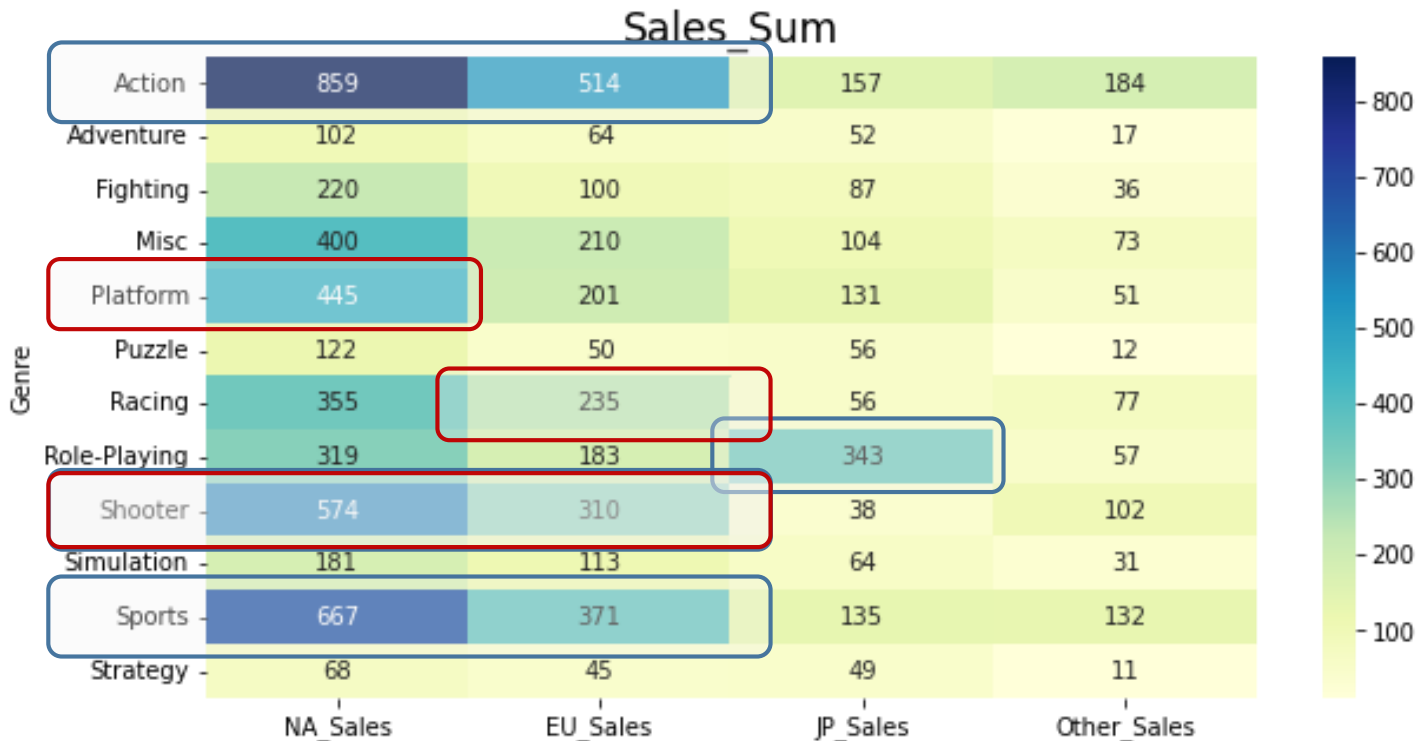
- **Action**이 발매된 게임 종류도 가장 많고, 총 판매량도 가장 많다.
- **Shooter**와 **Platform**은 상대적으로 발매된 게임 종류에 비해 총 판매량이 높은 편이다.
- **Adventure**는 발매된 게임 종류에 비해 총 판매량이 낮은 편이다.

각 장르의 국가별 매출



- 대부분 장르가 북미지역에서 판매가 가장 많다.
- 예외로 **Role-Playing**이 일본판매량이 높은 것과 같이 지역에 따라 일부 차이가 있다.

각 장르의 국가별 매출



북미 (NA)

- **Action, Sports, Shooter▲**
- 유의미한 차이: Shooter, Platform¹⁾

유럽 (EU)

- 북미와 경향 유사
- **Action, Sports, Shooter▲**
- 유의미한 차이: Shooter와 Racing

일본 (JP)

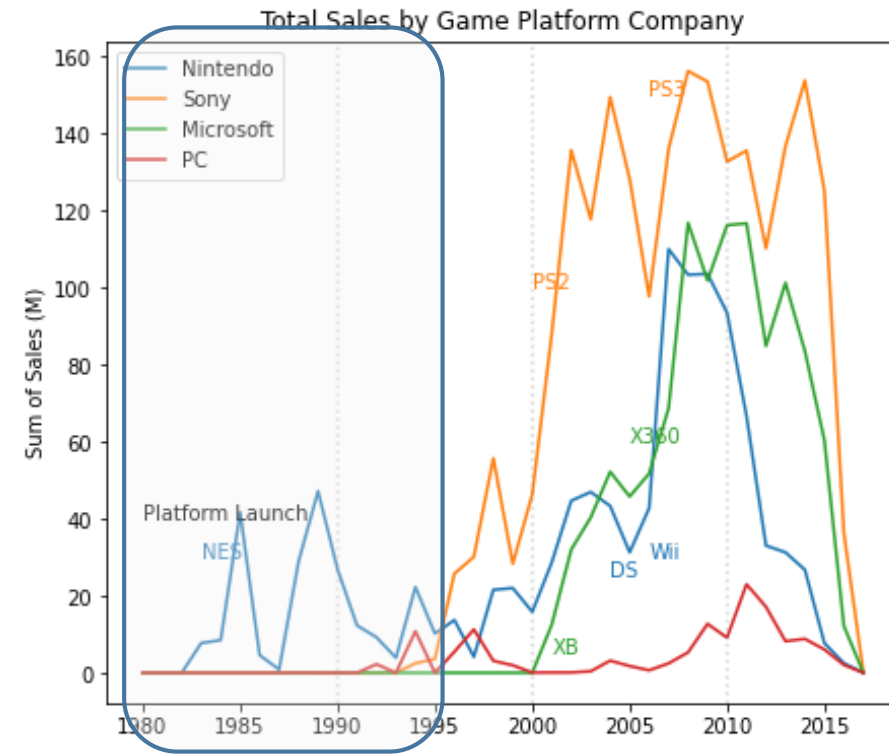
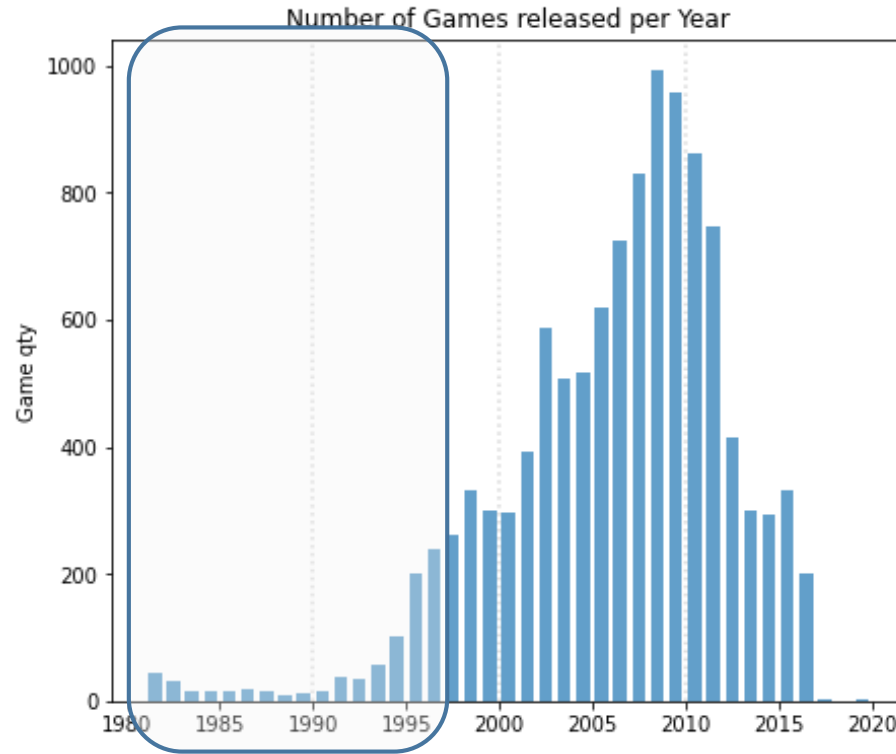
- **Role-Playing▲**

그외 (Other)

- 북미, 유럽과 비슷한 판매경향

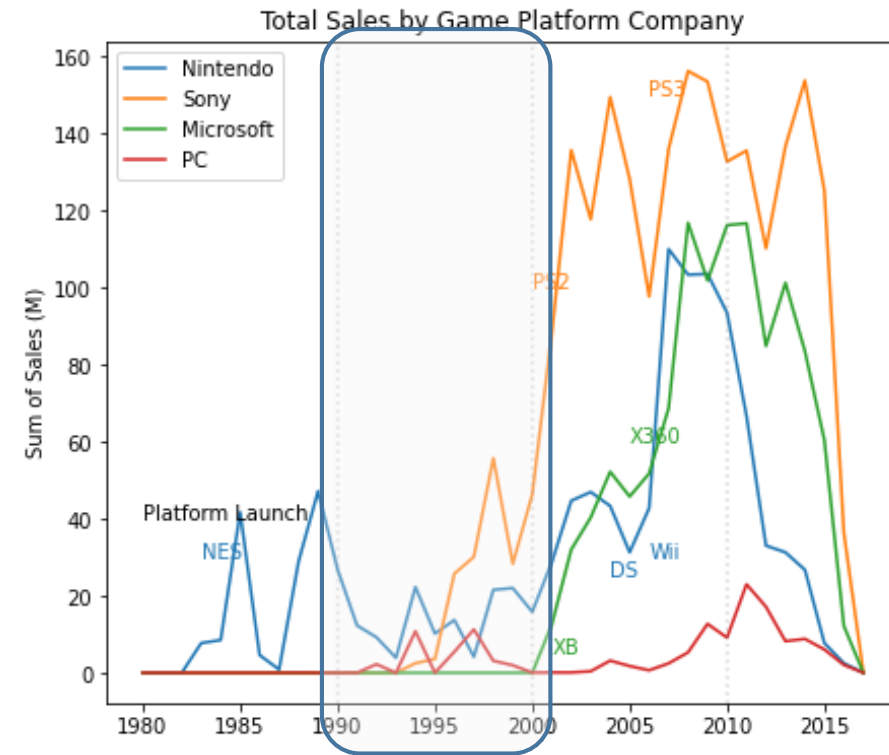
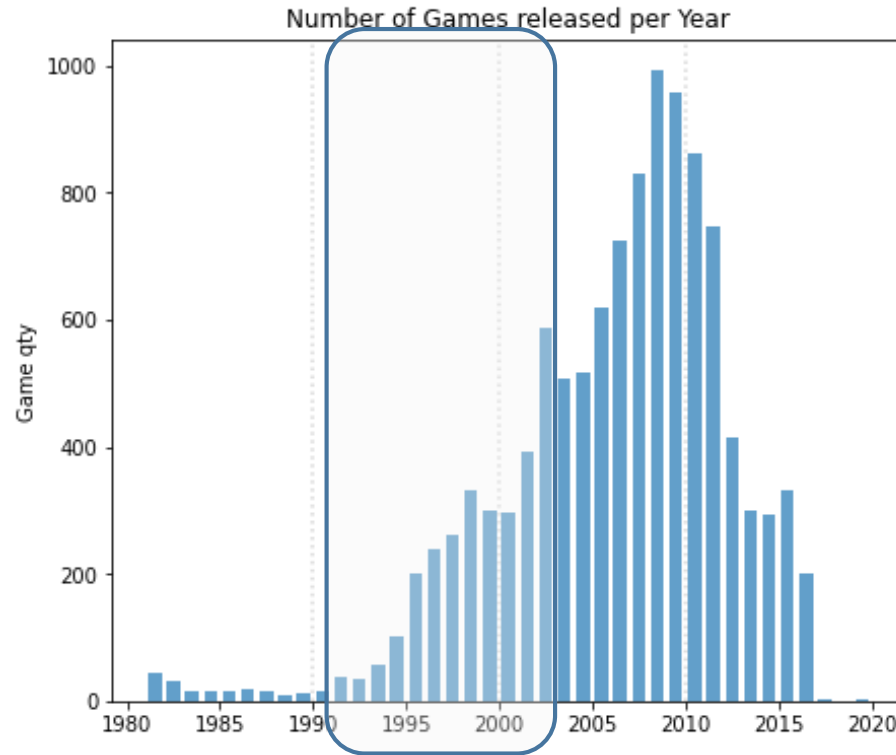
1) 통계적 검정: 정규성, 등분산성 검정, One-way ANOVA, 사후분석

연도별 게임 트렌드 (플랫폼)



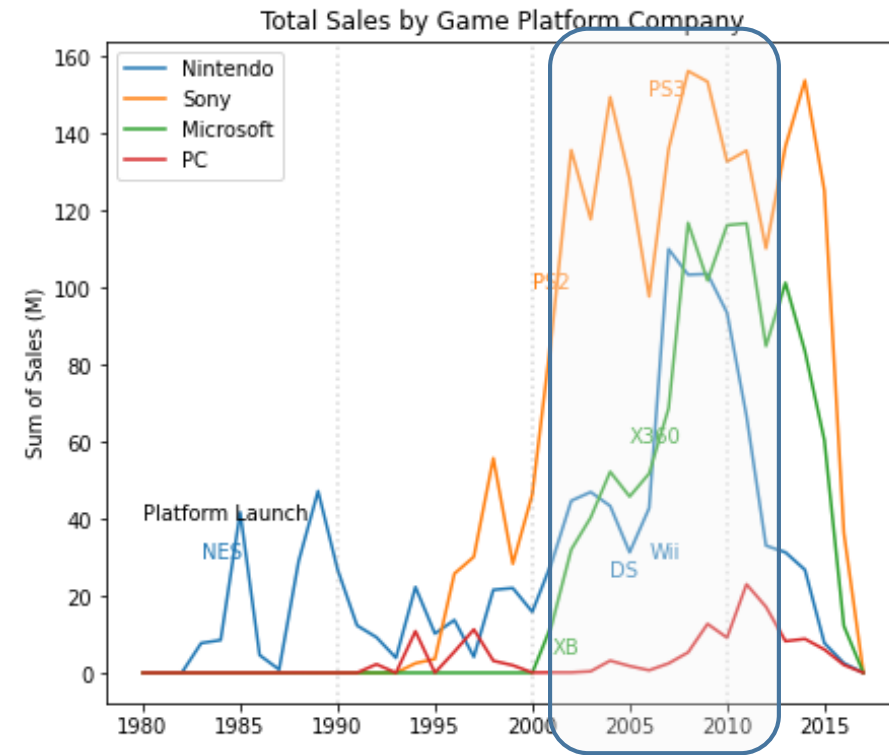
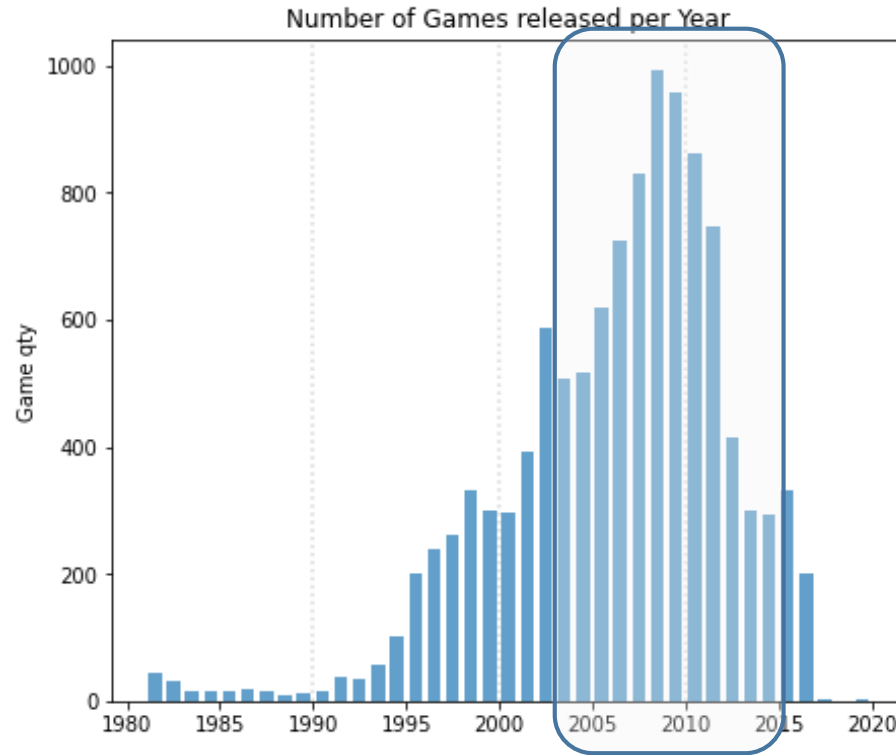
단일 Platform 지원

연도별 게임 트렌드 (플랫폼)



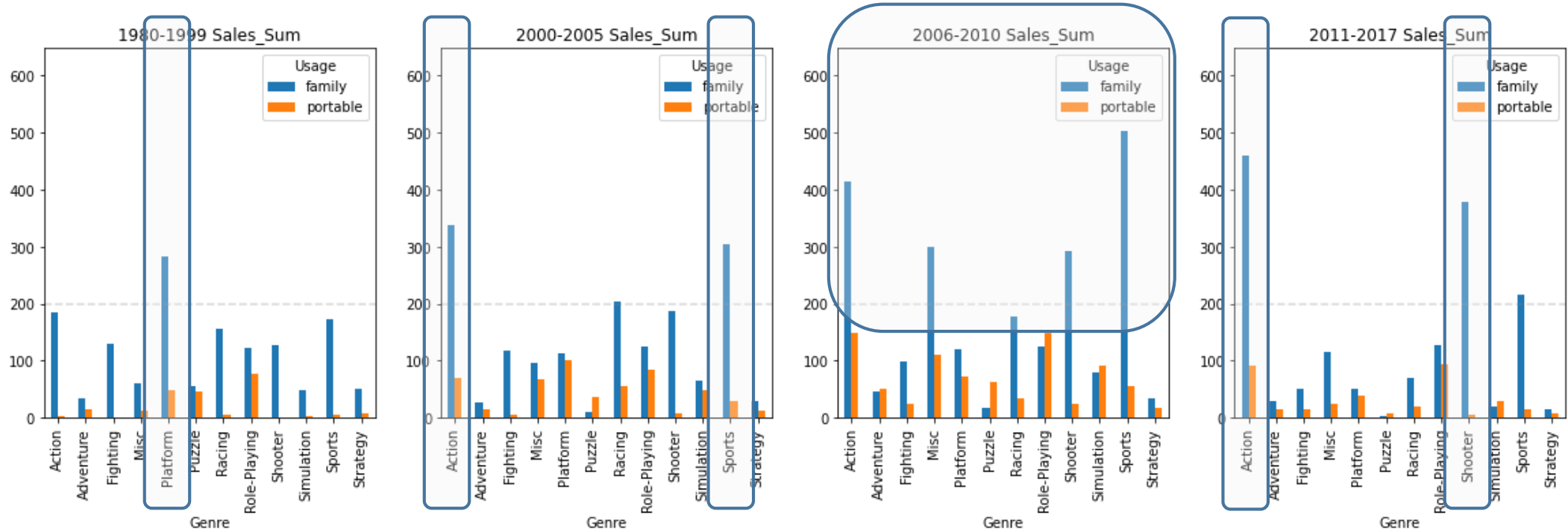
Platform 경쟁시작

연도별 게임 트렌드 (플랫폼)



닌텐도, 소니, MS 경쟁심화
2010년 이후 PC게임이 성장

연도별 게임 트렌드 (장르)



- **Platform** 장르의 매출 ▲
- 발매된 게임 수: Sports ▲
- **Action, Sports** ▲
- 매출 TOP10 게임에 **Simulation** 등장

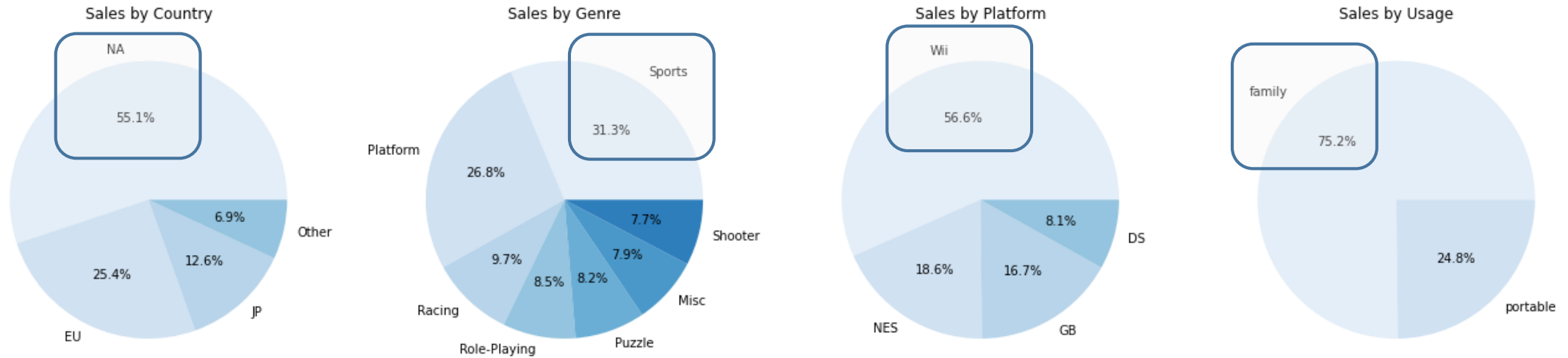
- **최고 전성기**
- 소니**PS**, MS **XBOX** 경쟁
- 닌텐도**DS** 전성기 + **Wii**
- 그래픽 기술발달
- **Action, Shooter**의 대흥행
- **RPG** 게임도 발전

닌텐도 DS의 동물의숲, 강아지 키우기 흥행

게임시장 트렌드 변화로 비디오게임 총 매출 급속히 감소

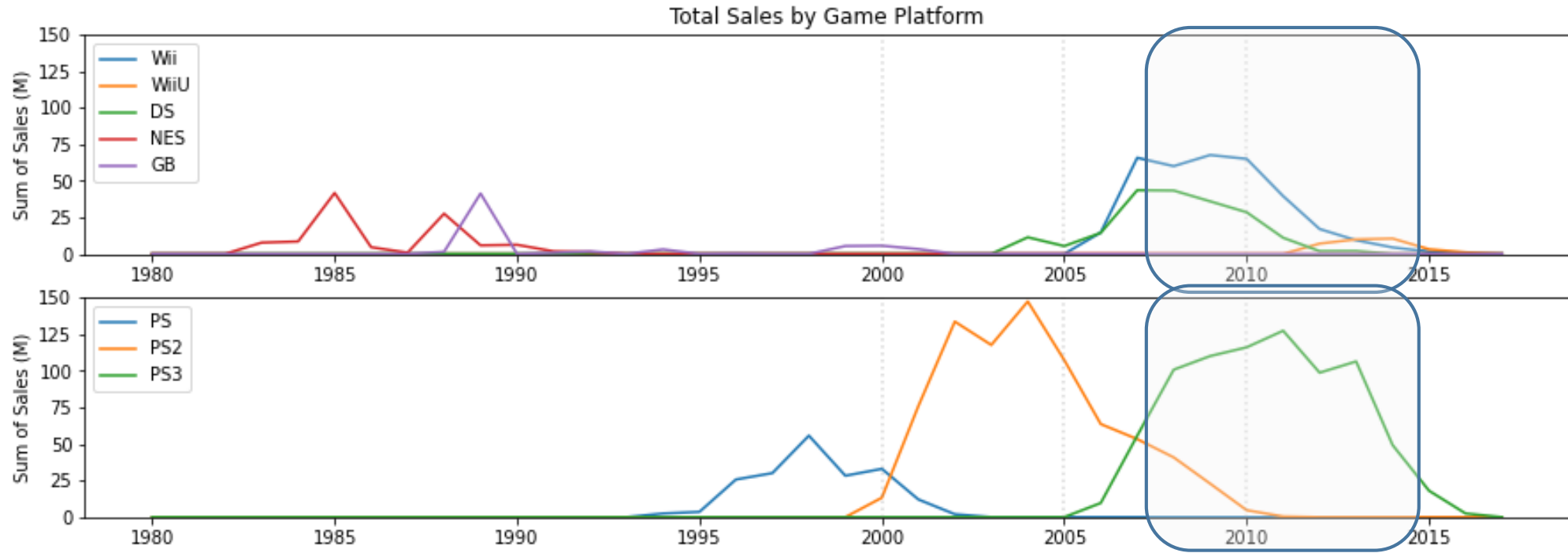
누적 매출 TOP10 게임현황

전체 매출의 4.2%, 전부 닌텐도



- 전체 Trend와 동일
- 북미 > 유럽 > 일본
- Sports 인기
- **Wii Sports** 시리즈 성공
- 판매 1위인 '**Wii Sports**'가 2위 '**Super Mario Bros.**' 매출 2배
- TOP10의 절반이 **Wii**

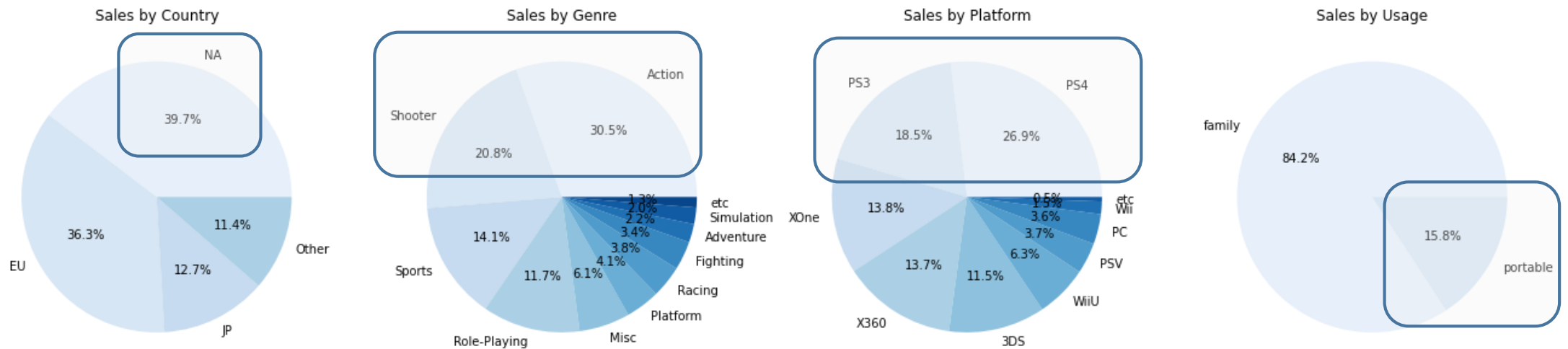
게임 플랫폼별 매출



- 하지만 크게 성공했던 **Wii**가 2009년 기점으로 정체, 10년부터 하락, 후속작 **WiiU**도 결국 실패
- 콘솔시장 Platform에서 영향력은 소니의 **PS**시리즈가 매우 강력하다.

최근 5개년 게임 판매현황

2013년 ~ 2017년 실적



- 전체 Trend와 동일
- 북미 > 유럽 > 일본
- **Action, Shooter Sports** 지속적 강세
- 소니 **PS** 시리즈가 상위
- MS **XBOX**, 닌텐도와 경쟁
- 북미, 유럽 매출 ▲
- 콘솔(family)이 비중 ▲
- **모바일 게임시장** ▲
- 휴대용 게임시장 감소

다중 플랫폼으로 출시된 게임 현황

2개 이상 플랫폼으로 게임 출시

- 전체 매출의 **52%**가 같은 게임이 여러 플랫폼으로 출시
- 종류 최대 **12개**, 평균 **2.8개** (50%: 2개, 75%: 3개)
- 다양한 버전으로 발매 시 총 매출은 증가하지만, 발매종류가 계속 많아져도 모든 버전이 판매에 성공하는 것은 아니므로 평균 매출이 감소할 수 있다.

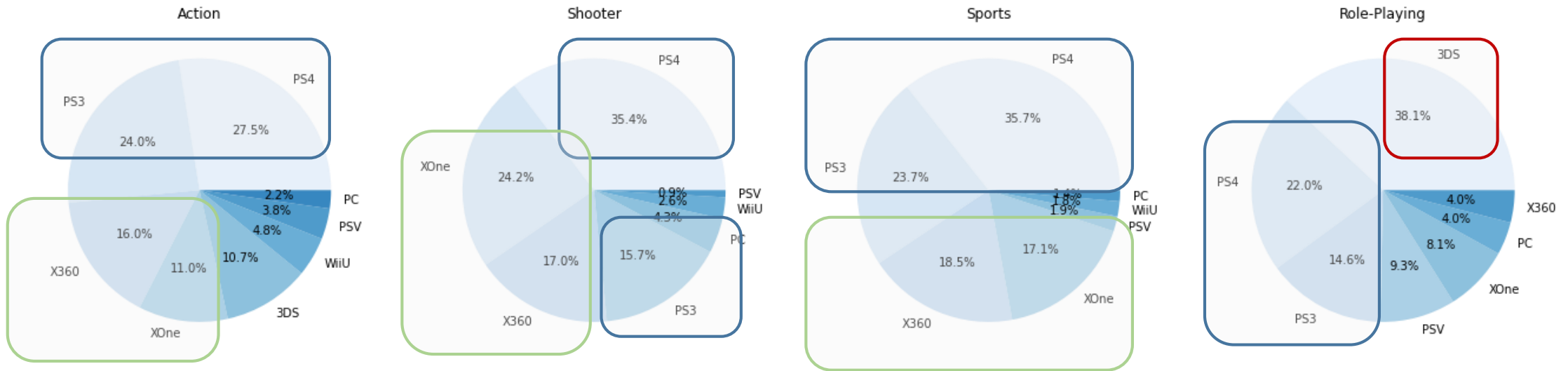
누적 매출 TOP5

| | 총 매출 (M) | 종류 (타입) | 매출 평균 (M) |
|--------------------------------|-------------|------------|--------------|
| Grand Theft Auto V | 55.92 | 5 | 11.18 |
| Super Mario Bros. | 45.31 | 2 | 22.65 |
| Tetris | 35.84 | 2 | 17.92 |
| Call of Duty: Modern Warfare 3 | 30.84 | 4 | 7.71 |
| Call of Duty: Black Ops II | 29.73 | 4 | 7.43 |

발매 종류를 반영한 평균매출 TOP5

| | 총 매출 (M) | 종류 (타입) | 매출 평균 (M) |
|---------------------|-------------|------------|--------------|
| Super Mario Bros. | 45.31 | 2 | 22.65 |
| Tetris | 35.84 | 2 | 17.92 |
| Super Mario World | 26.09 | 2 | 13.04 |
| Super Mario Bros. 3 | 22.49 | 2 | 11.24 |
| Grand Theft Auto V | 55.92 | 5 | 11.18 |

플랫폼과 장르의 연관성 여부



- 매출 상위권 장르에서 살펴보면 Platform **PS**와 **XBOX**가 절대적인 비중을 차지한다.
- 2가지 Platform만으로 50%에 가까운 비중을 달성할 수 있다.
- Role-Playing은 **3DS**가 가장 점유율이 높지만, **PS**시리즈는 여전히 인기가 많다.

게임 개발 전략방향

단기 전략

- 주력시장(**북미, 유럽**)에서 주요 Platform 특화된 게임을 출시
- **PS, XBOX** 최신 플랫폼 2종류 출시
- 가장 인기장르 **Action, Shooter** 중 자사가 기술적 강점을 가진 장르 선정

장기 전략

- 게임시장 변화에 따른 장기 대책 필요
- PC 및 모바일 비중 증가, 플랫폼 및 기기 간 교류 가능한 게임을 선호
- **크로스 플랫폼** 지원하는 개발 필요
- **콘솔 + 모바일 + PC, 최소2가지 지원**
- 게임시간 증가 유도
- 플레이어의 커뮤니티 확장
- 개발의 복잡도는 증가

Thank you for your attention!