

22년 11월 3일  
임지현

# 다음 분기 게임 개발 계획서

다음 분기에  
무슨 게임을  
개발해야 하는가?

- 1 ——— 당사의 현 상황
- 2 ——— 전체 게임 시장의 규모 및 트렌드
- 3 ——— 각 지역의 게임 시장
- 4 ——— 당사의 게임 개발 계획

- 1 ——— **당사의 현 상황**
- 2 ——— 전체 게임 시장의 규모 및 트렌드
- 3 ——— 각 지역의 게임 시장
- 4 ——— 당사의 게임 개발 계획

당사의 현 상황

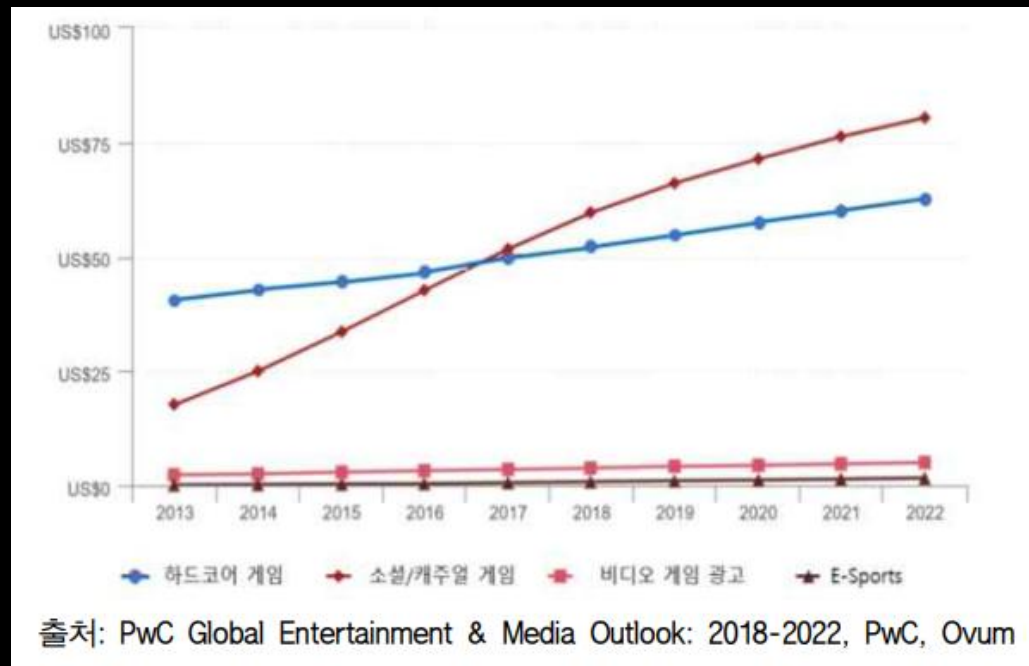
신사업으로 '게임'  
해외 시장 진출을 목표로  
안정적인 자금 확보를 우선시

03

Contents

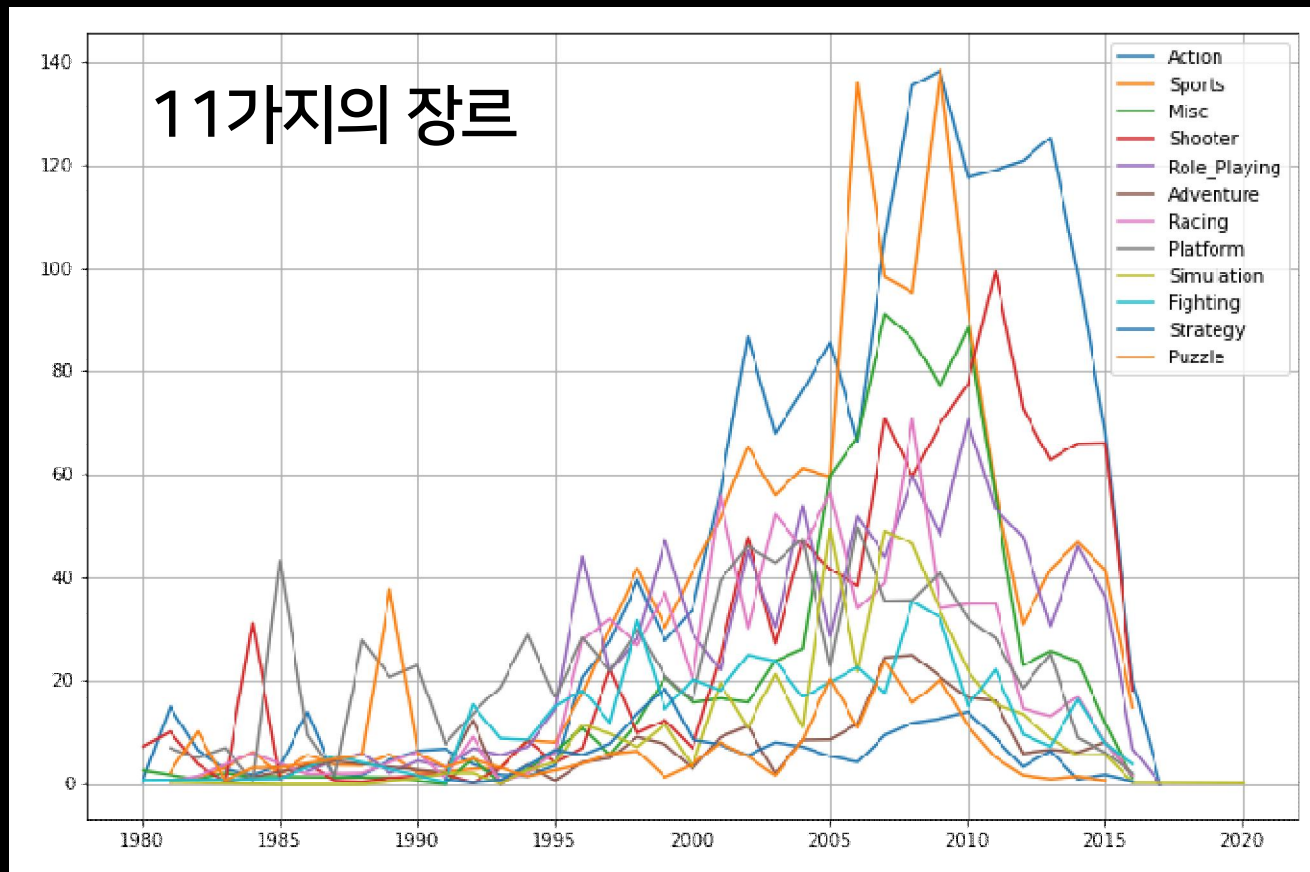
- 1 ———— 당사의 현 상황
- 2 ———— **전체 게임 시장의 규모 및 트렌드**
- 3 ———— 각 지역의 게임 시장
- 4 ———— 당사의 게임 개발 계획

## 게임 시장의 규모



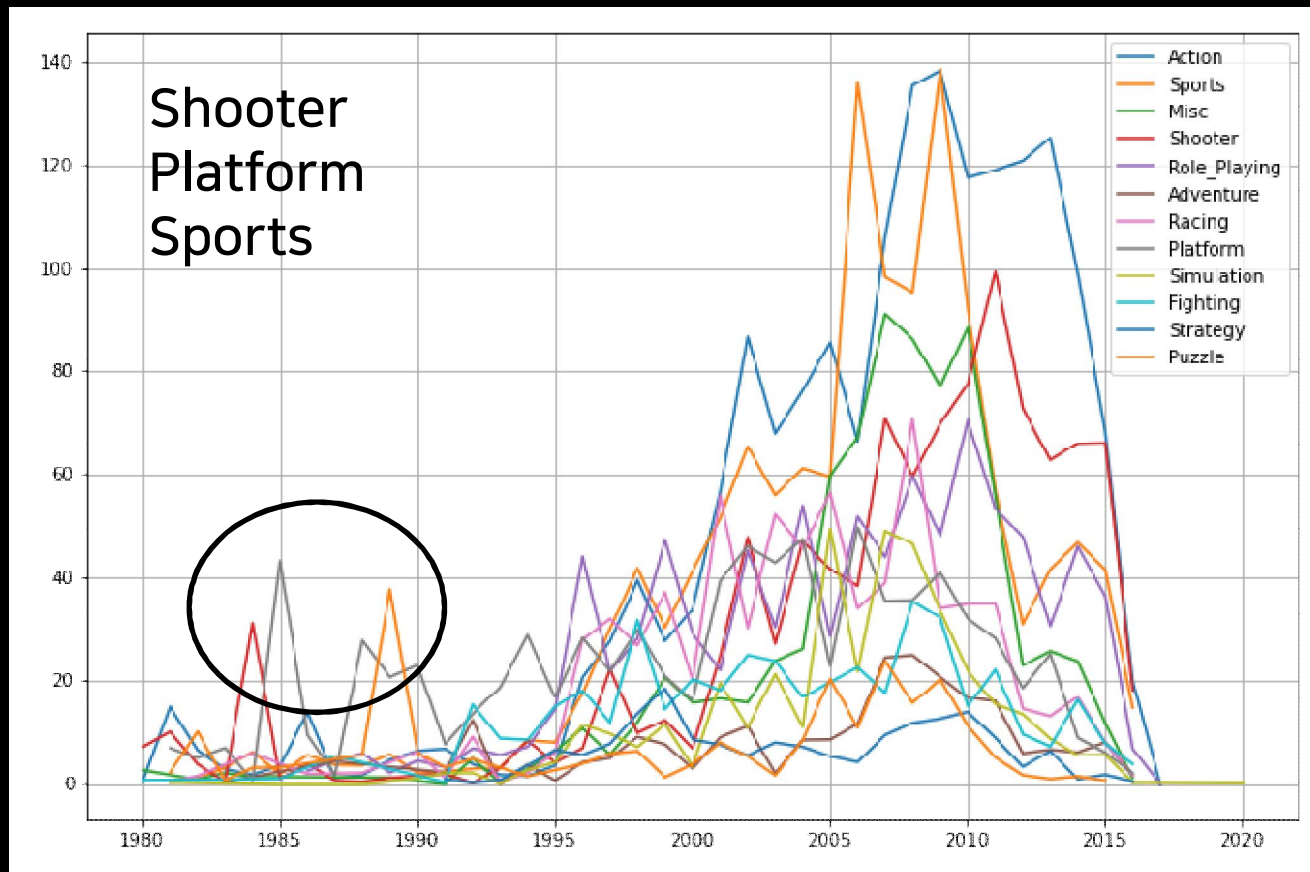
## 지속적인 성장 예측

## 게임 시장의 트렌드

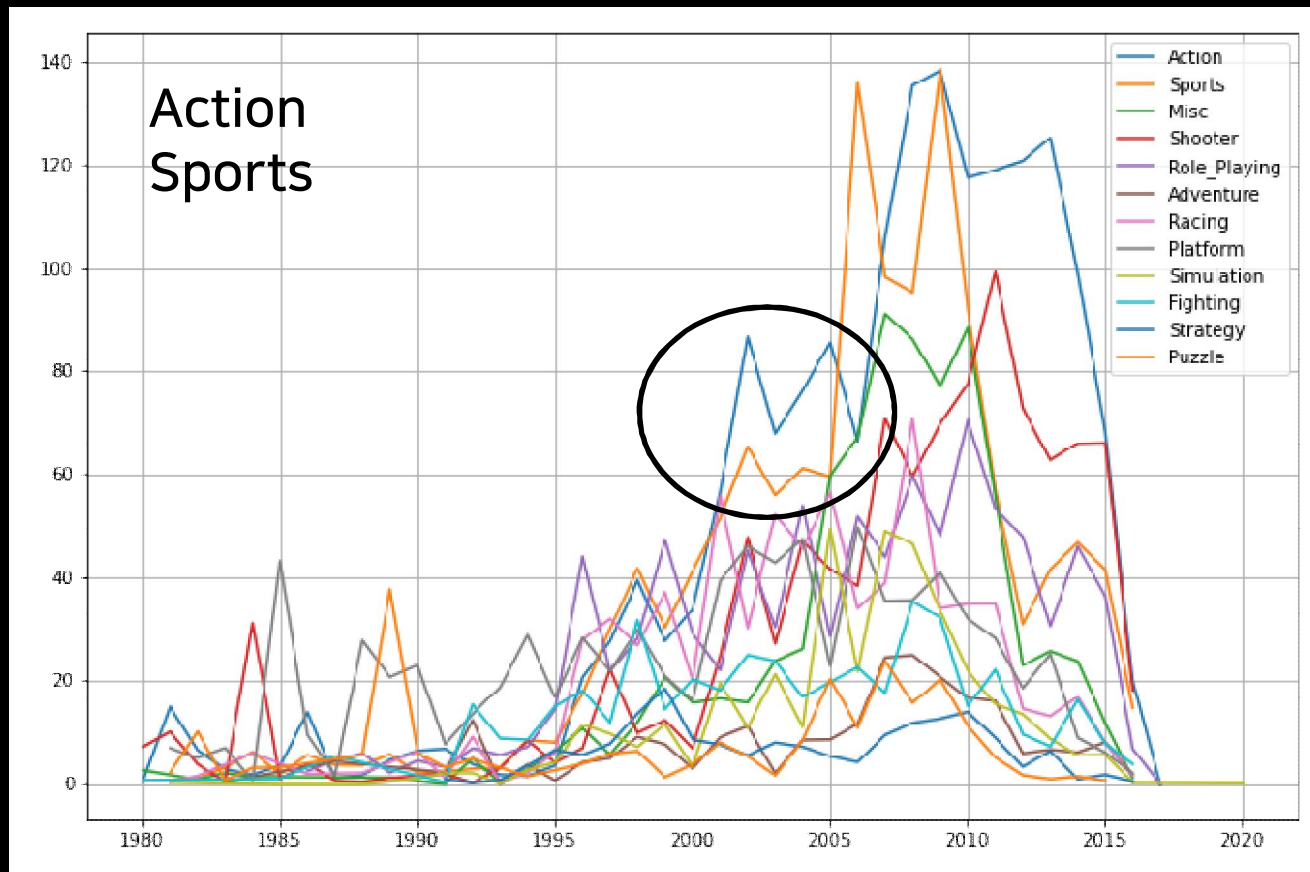




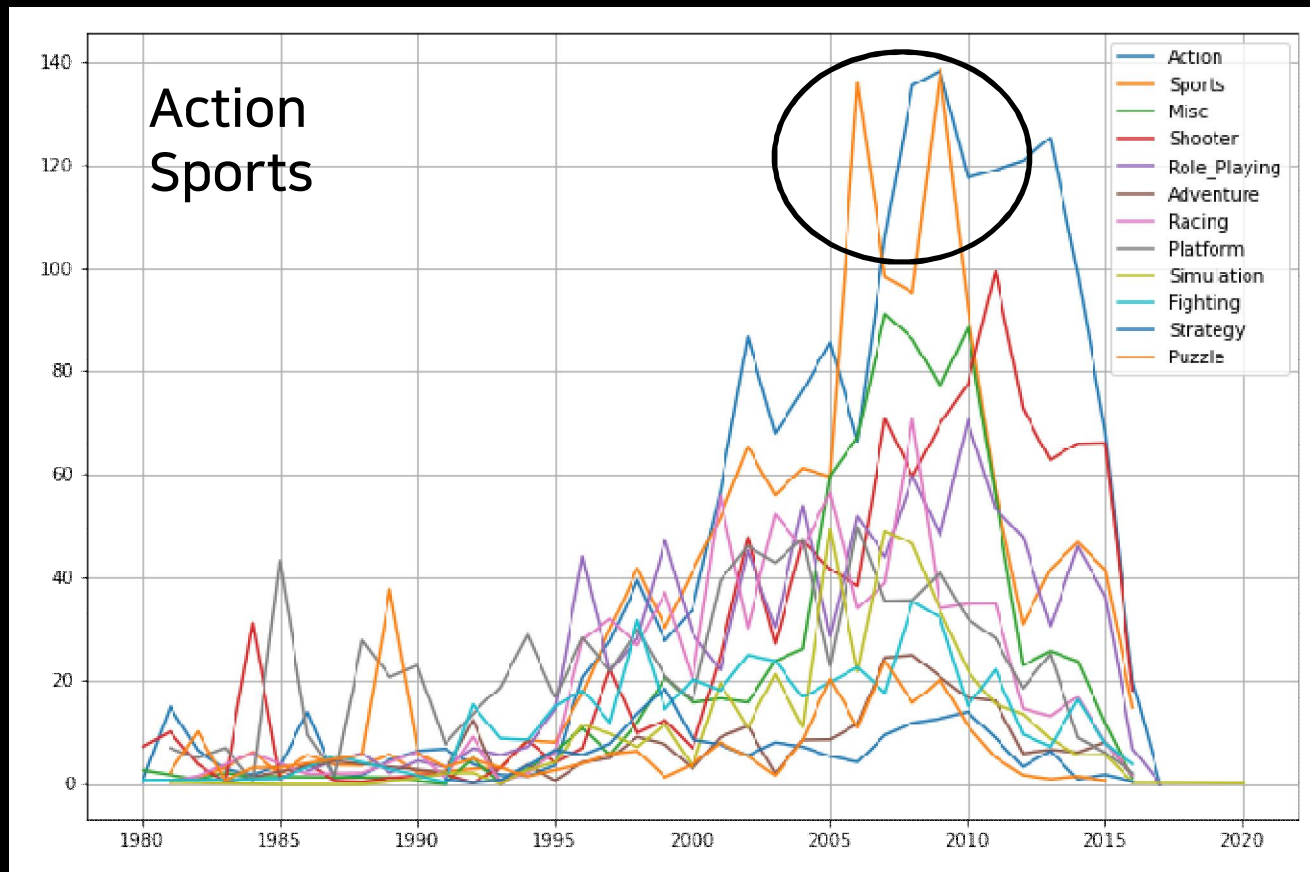
## 게임 시장의 트렌드



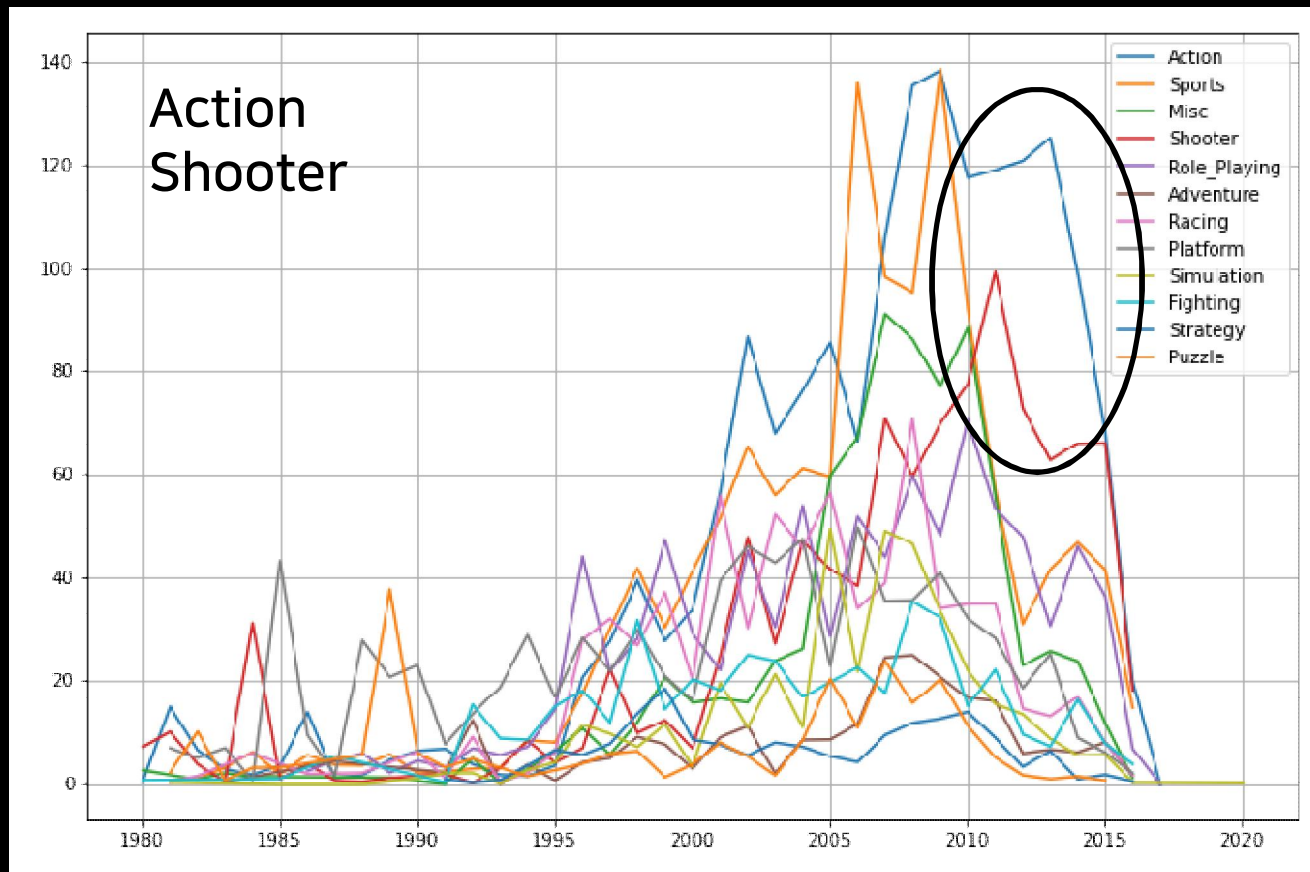
## 게임 시장의 트렌드



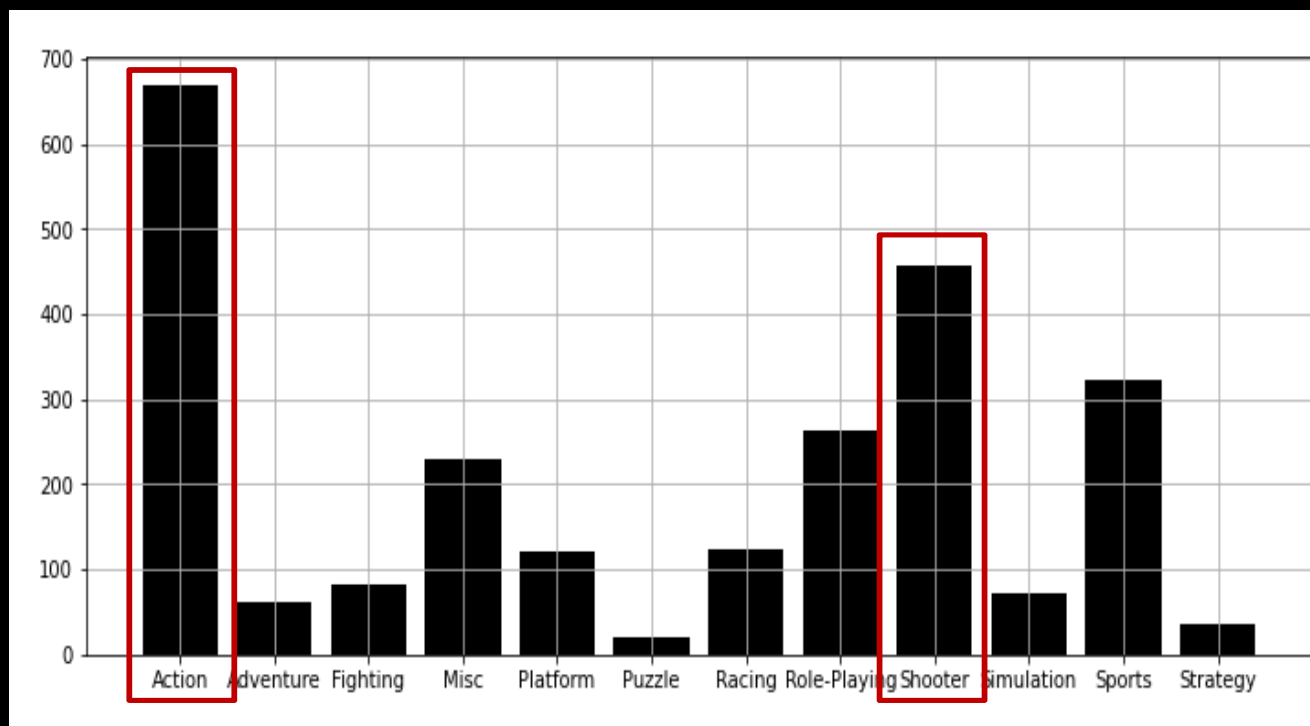
## 게임 시장의 트렌드



## 게임 시장의 트렌드



## 게임 시장의 트렌드



2010년 이후 전체 게임시장의 장르별 출고량

## 출고량이 높은 게임은?

	Name	Genre	All_Sales	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales
0	Grand Theft Auto V	Action	55.92	23.46	23.04	1.39	8.03
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Shooter	30.84	15.58	11.29	0.62	3.35
2	Call of Duty: Black Ops II	Shooter	29.73	14.08	11.05	0.72	3.88
3	Call of Duty: Black Ops	Shooter	29.41	17.01	8.69	0.59	3.12
4	Call of Duty: Ghosts	Shooter	27.37	14.92	9.05	0.48	2.92
5	Call of Duty: Black Ops 3	Shooter	25.30	11.89	9.56	0.43	3.42
6	Minecraft	Misc	23.75	10.82	8.85	1.15	2.93
7	Call of Duty: Advanced Warfare	Shooter	21.89	10.44	8.18	0.34	2.93
8	Kinect Adventures!	Misc	21.82	14.97	4.94	0.24	1.67
9	FIFA 15	Sports	19.02	3.20	12.40	0.13	3.29

## 출고량이 높은 게임은?

	Name	Genre	All_Sales	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales
0	Grand Theft Auto V	Action	55.92	23.46	23.04	1.39	8.03
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Shooter	30.84	15.58	11.29	0.62	3.35
2	Call of Duty: Black Ops II	Shooter	29.73	14.08	11.05	0.72	3.88
3	Call of Duty: Black Ops	Shooter	29.41	17.01	8.69	0.59	3.12
4	Call of Duty: Ghosts	Shooter	27.37	14.92	9.05	0.48	2.92
5	Call of Duty: Black Ops 3	Shooter	25.30	11.89	9.56	0.43	3.42
6	Minecraft	Misc	23.75	10.82	8.85	1.15	2.93
7	Call of Duty: Advanced Warfare	Shooter	21.89	10.44	8.18	0.34	2.93
8	Kinect Adventures!	Misc	21.82	14.97	4.94	0.24	1.67
9	FIFA 15	Sports	19.02	3.20	12.40	0.13	3.29

## 출고량이 높은 게임은?

	Name	Genre	All_Sales	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales
0	Grand Theft Auto V	Action	55.92	23.46	23.04	1.39	8.03
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Shooter	30.84	15.58	11.29	0.62	3.35
2	Call of Duty: Black Ops II	Shooter	29.73	14.08	11.05	0.72	3.88
3	Call of Duty: Black Ops	Shooter	29.41	17.01	8.69	0.59	3.12
4	Call of Duty: Ghosts	Shooter	27.37	14.92	9.05	0.48	2.92
5	Call of Duty: Black Ops 3	Shooter	25.30	11.89	9.56	0.43	3.42
6	Minecraft	Misc	23.75	10.82	8.85	1.15	2.93
7	Call of Duty: Advanced Warfare	Shooter	21.89	10.44	8.18	0.34	2.93
8	Kinect Adventures!	Misc	21.82	14.97	4.94	0.24	1.67
9	FIFA 15	Sports	19.02	3.20	12.40	0.13	3.29



## 출고량이 높은 게임은?

	Name	Genre	All_Sales	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales
0	Grand Theft Auto V	Action	55.92	23.46	23.04	1.39	8.03
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Shooter	30.84	15.58	11.29	0.62	3.35
2	Call of Duty: Black Ops II	Shooter	29.73	14.08	11.05	0.72	3.88
3	Call of Duty: Black Ops	Shooter	29.41	17.01	8.69	0.59	3.12
4	Call of Duty: Ghosts	Shooter	27.37	14.92	9.05	0.48	2.92
5	Call of Duty: Black Ops 3	Shooter	25.30	11.89	9.56	0.43	3.42
6	Minecraft	Misc	23.75	10.82	8.85	1.15	2.93
7	Call of Duty: Advanced Warfare	Shooter	21.89	10.44	8.18	0.34	2.93
8	Kinect Adventures!	Misc	21.82	14.97	4.94	0.24	1.67
9	FIFA 15	Sports	19.02	3.20	12.40	0.13	3.29

출고량이 높은 게임은?

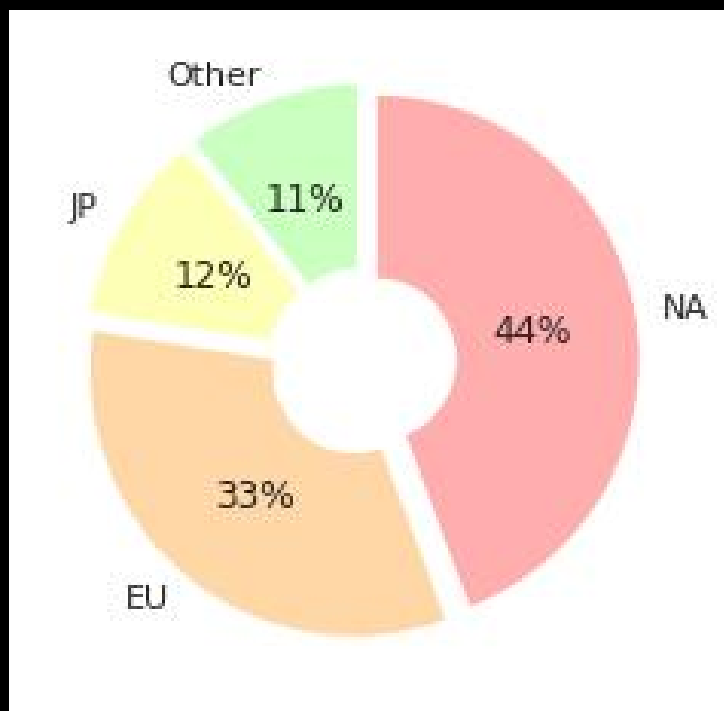
	Name	Genre	All_Sales	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales
0	Grand Theft Auto V	Action	55.92	23.46	23.04	1.39	8.03
1	Call of Duty: Modern Warfare 3	Shooter	30.84	15.58	11.29	0.62	3.35
2	Call of Duty: Black Ops	Shooter	29.41	17.01	8.69	0.59	3.12
3	Call of Duty: Ghosts	Shooter	27.37	14.92	9.05	0.48	2.92
4	Call of Duty: Advanced Warfare	Shooter	21.89	10.44	8.18	0.34	2.93
5	Minecraft	Misc	23.75	10.82	8.85	1.15	2.93
6	Kinect Adventures!	Misc	21.82	14.97	4.94	0.24	1.67
7	FIFA 15	Sports	19.02	3.20	12.40	0.13	3.29

북미 시장은 전체 게임시장의 몇%를 차지할까?

각 지역마다 선호하는 게임 장르가 존재할까?

- 1 ———— 당사의 현 상황
- 2 ———— 전체 게임 시장의 규모 및 트렌드
- 3 ———— **각 지역의 게임 시장**
- 4 ———— 당사의 게임 개발 계획

## 각 지역의 게임 산업 규모



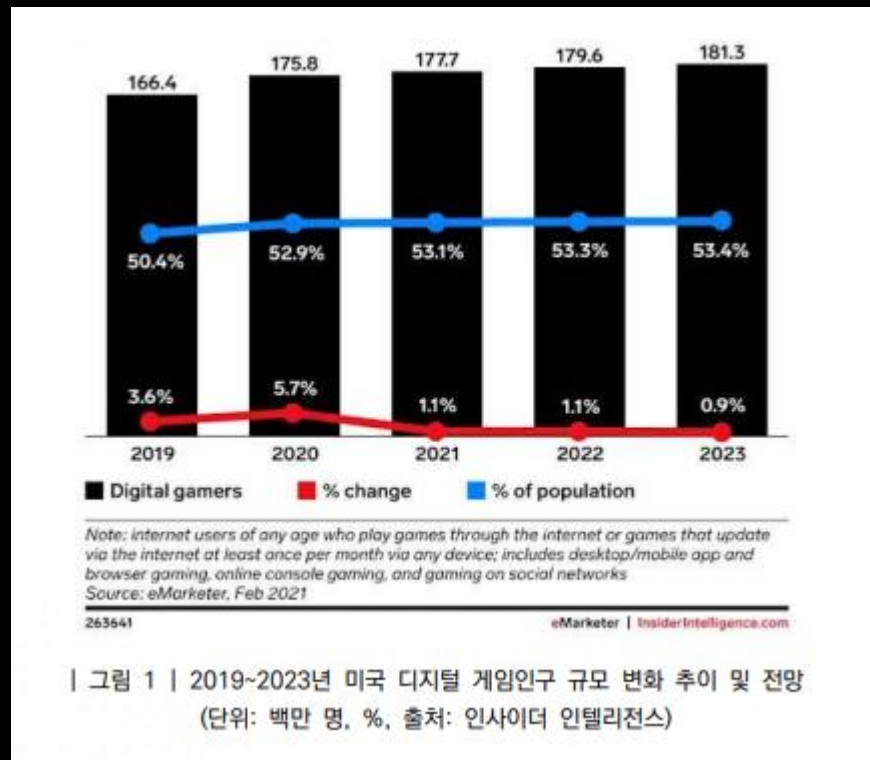
2010년 이후 출고량

북미 : 11억 300만

유럽 : 8억 2900만

일본 : 2억 9100만

## 각 지역의 게임 산업 규모(미국)



| 그림 1 | 2019~2023년 미국 디지털 게임인구 규모 변화 추이 및 전망  
(단위: 백만 명, %, 출처: 인사이더 인텔리전스)

22년 - 약 135조 6,000억

## 각 지역의 게임 산업 규모(유럽)

**영국 : 약 7조 3,800억원**(19~20년)

**독일 : 약 11조 9,300억원**(20년)

**프랑스 : 약 7조 8,300억원**(21년)

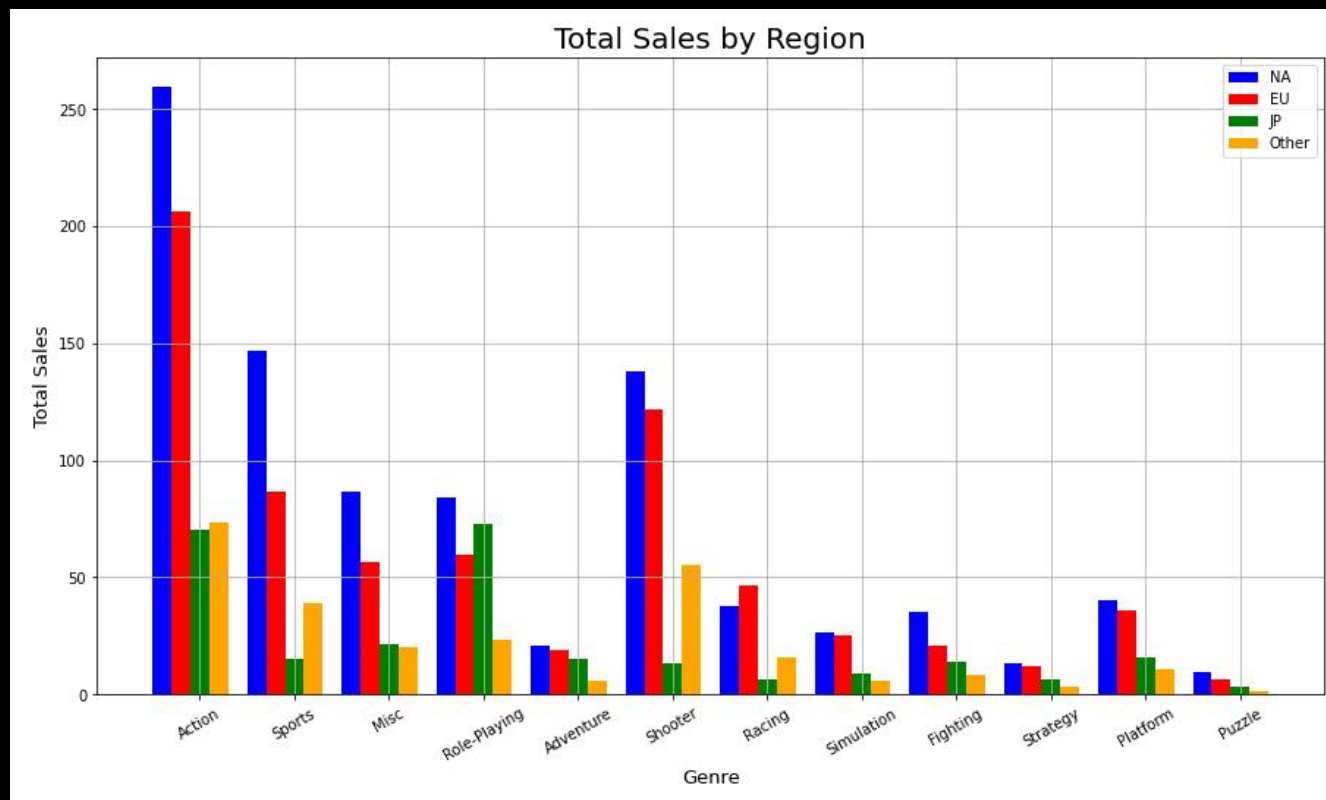
출처 : 한국콘텐츠진흥원

각 지역의 게임 산업 규모(일본)

일본 : 약 16조 7,500억원(19년)

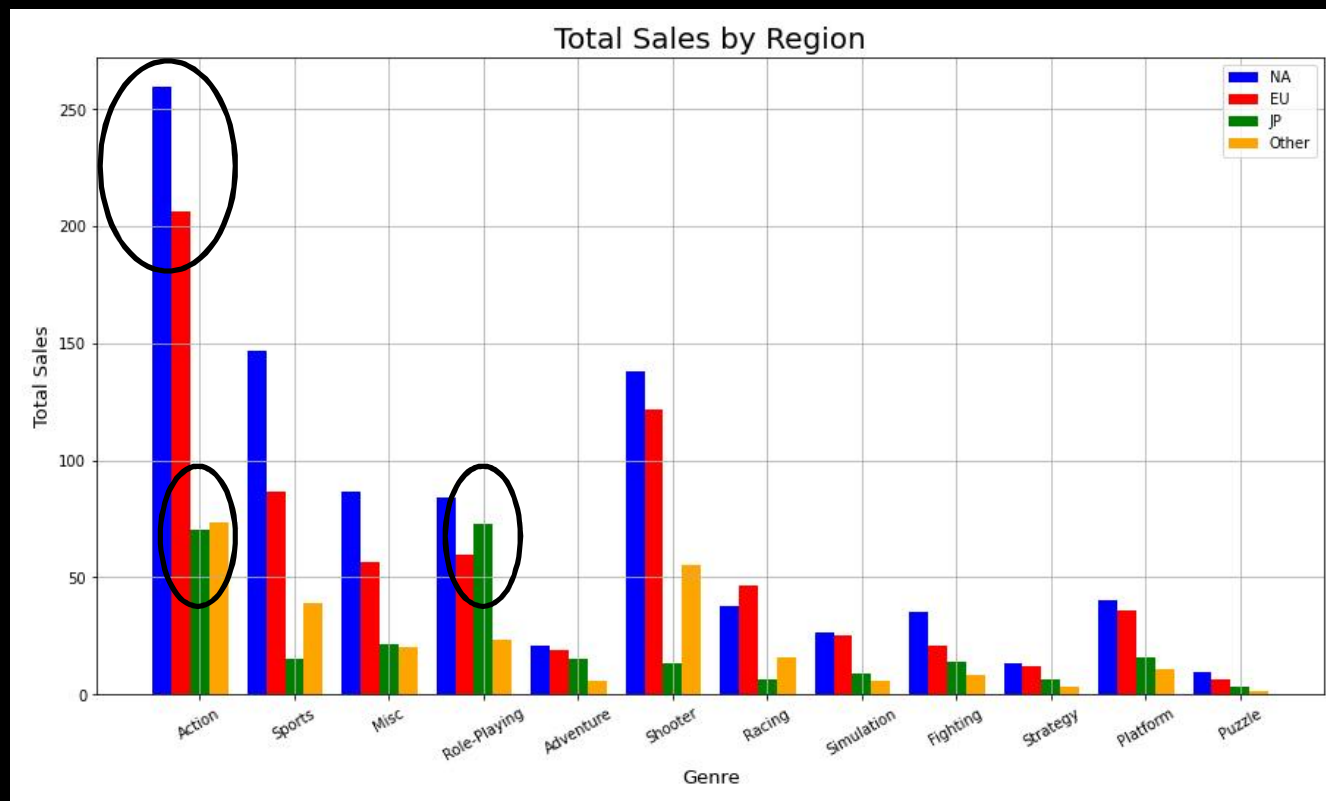
출처 : 한국콘텐츠진흥원

## 각 지역의 게임 산업 규모(장르별)

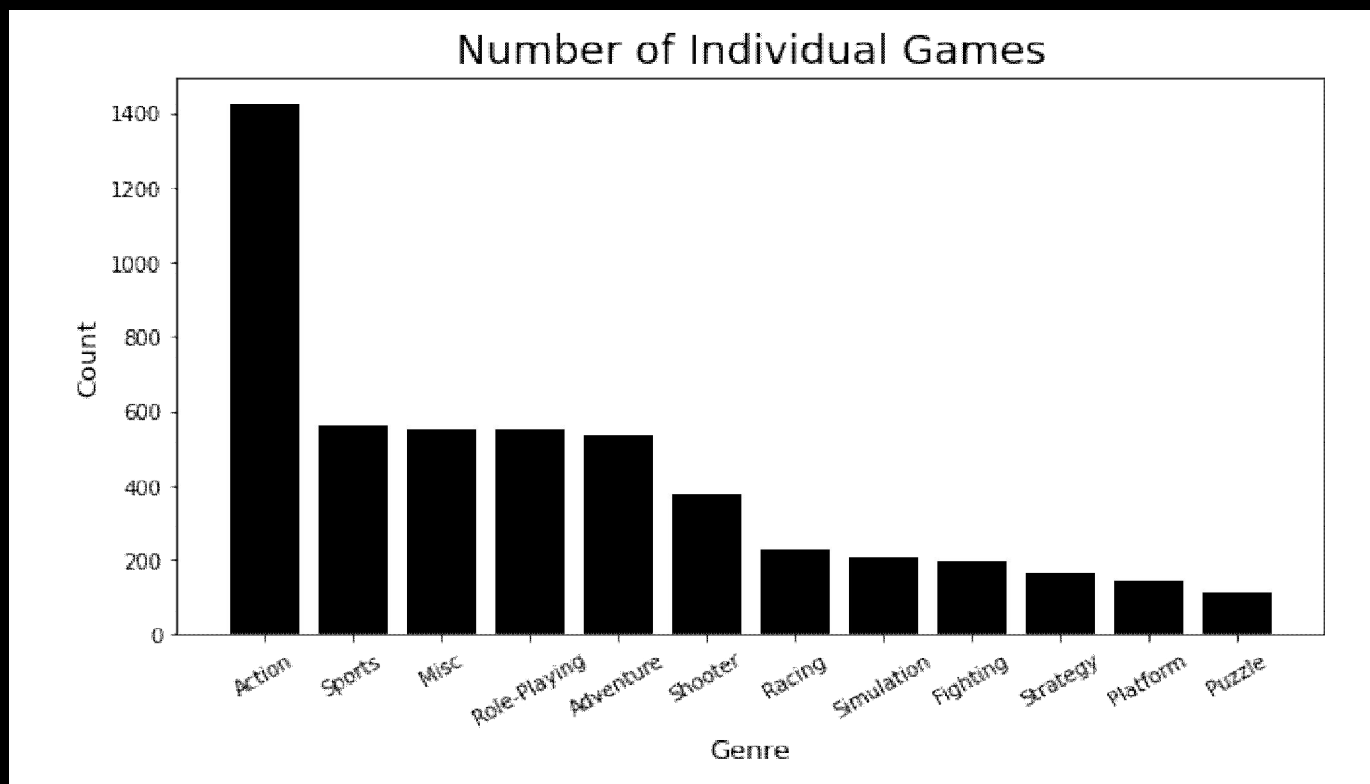




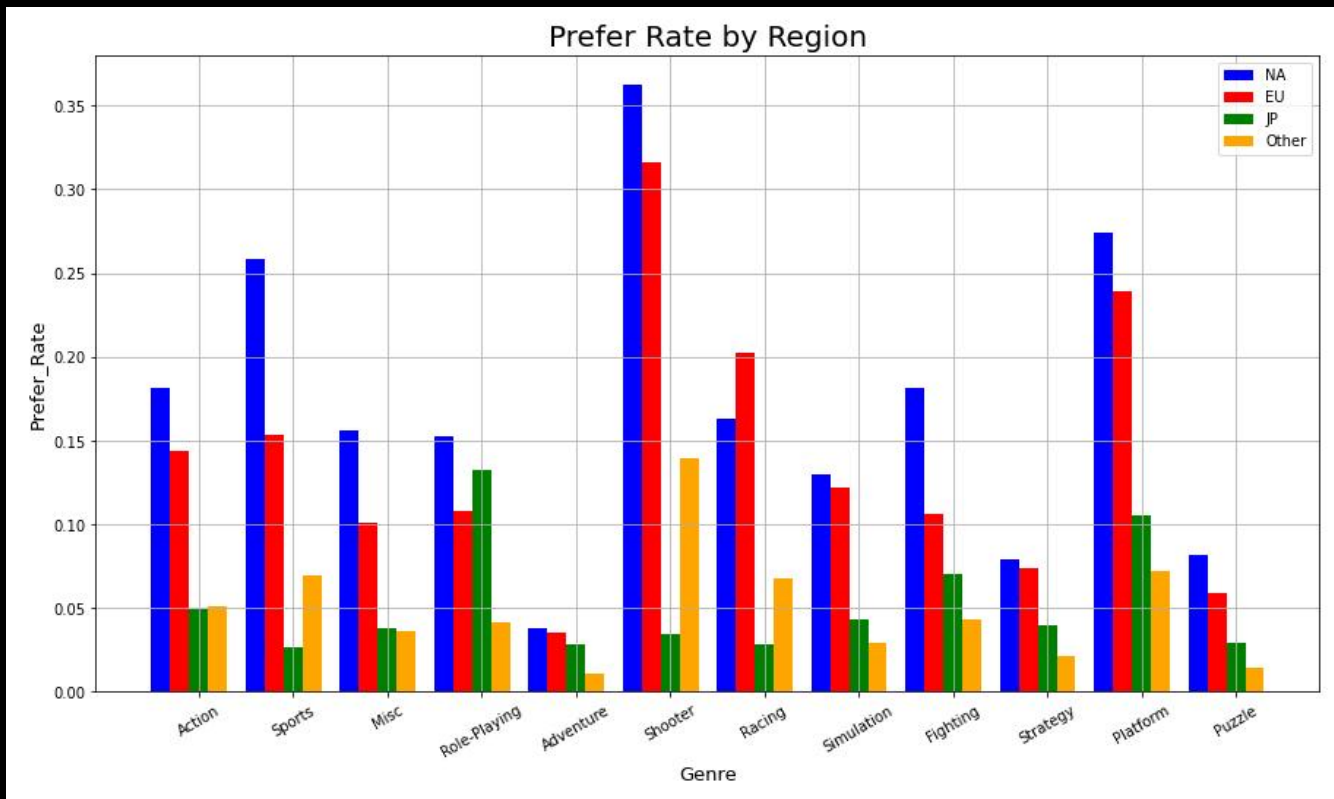
## 각 지역의 게임 산업 규모(장르별)



## 각 지역의 게임 산업 규모(장르별)

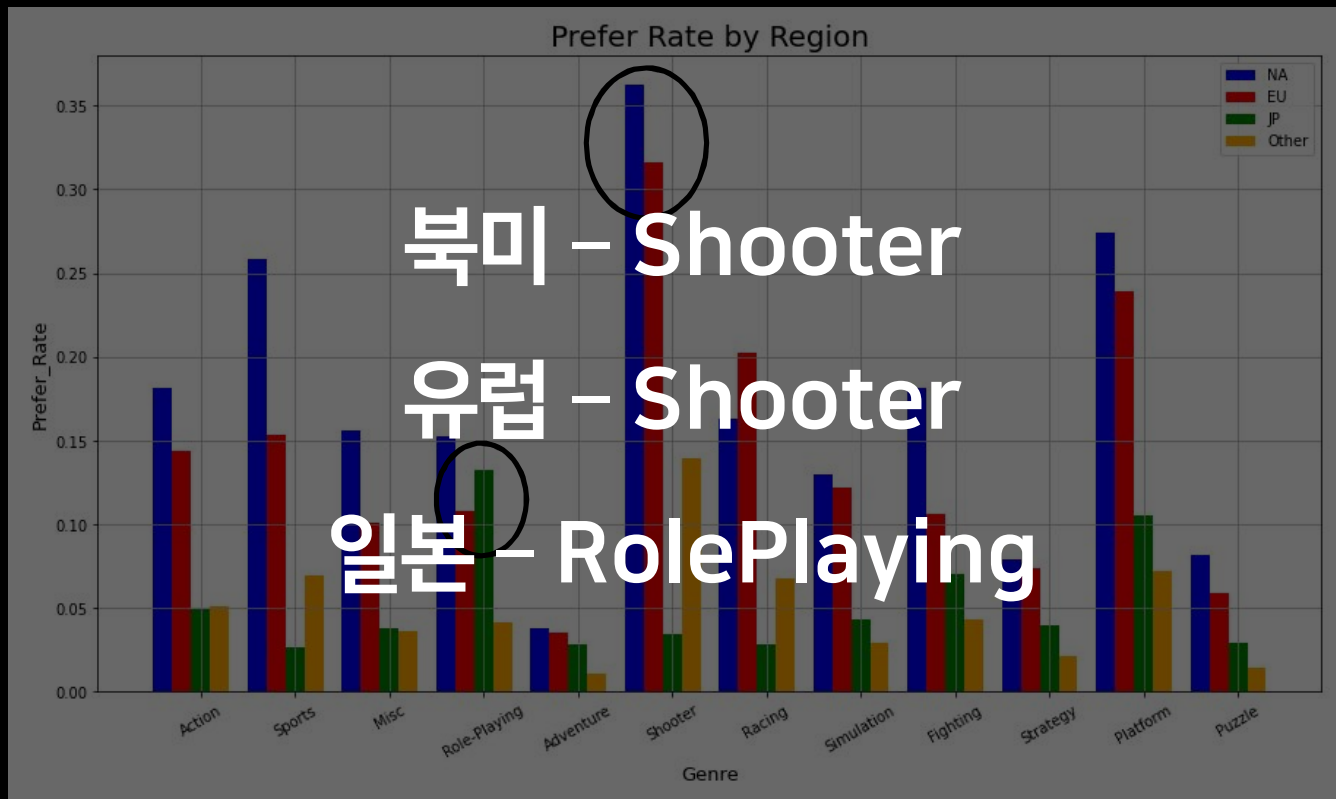


## 각 지역의 선호 게임 장르(선호도)



선호도 = 각 장르별 평균 출고량 \* 전환율(출고 게임 / 전체 게임)

## 각 지역의 선호 게임 장르(선호도)

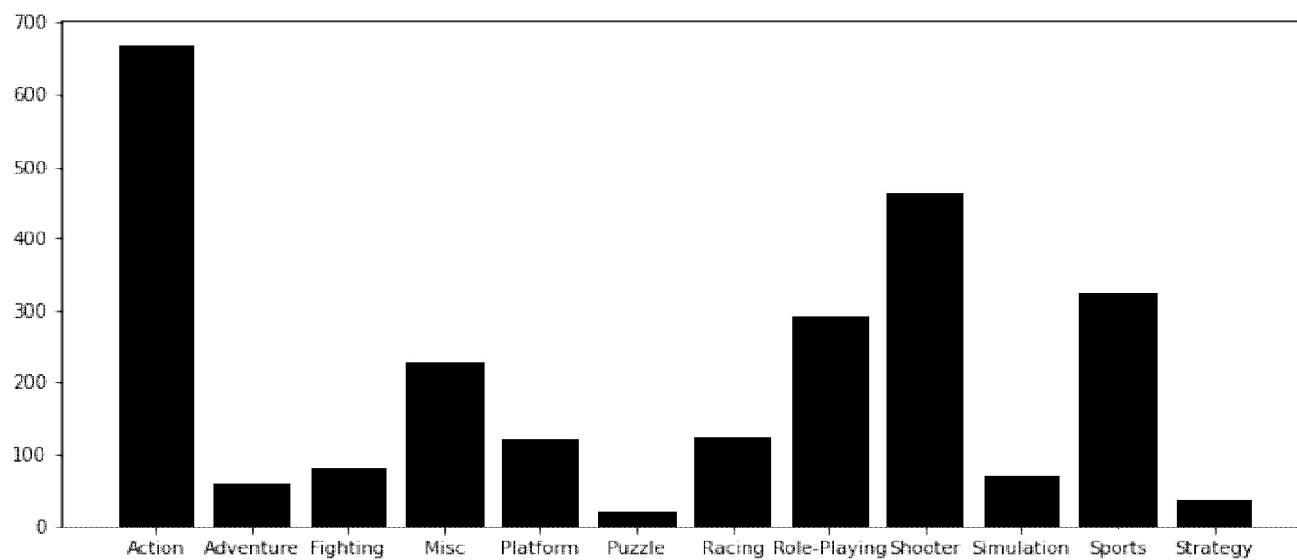


선호도 = 각 장르별 평균 출고량 \* 전환률(출고 게임 / 전체 게임)

- 1 ———— 당사의 현 상황
- 2 ———— 전체 게임 시장의 규모 및 트렌드
- 3 ———— 각 지역의 게임 시장
- 4 ———— **당사의 게임 개발 계획**

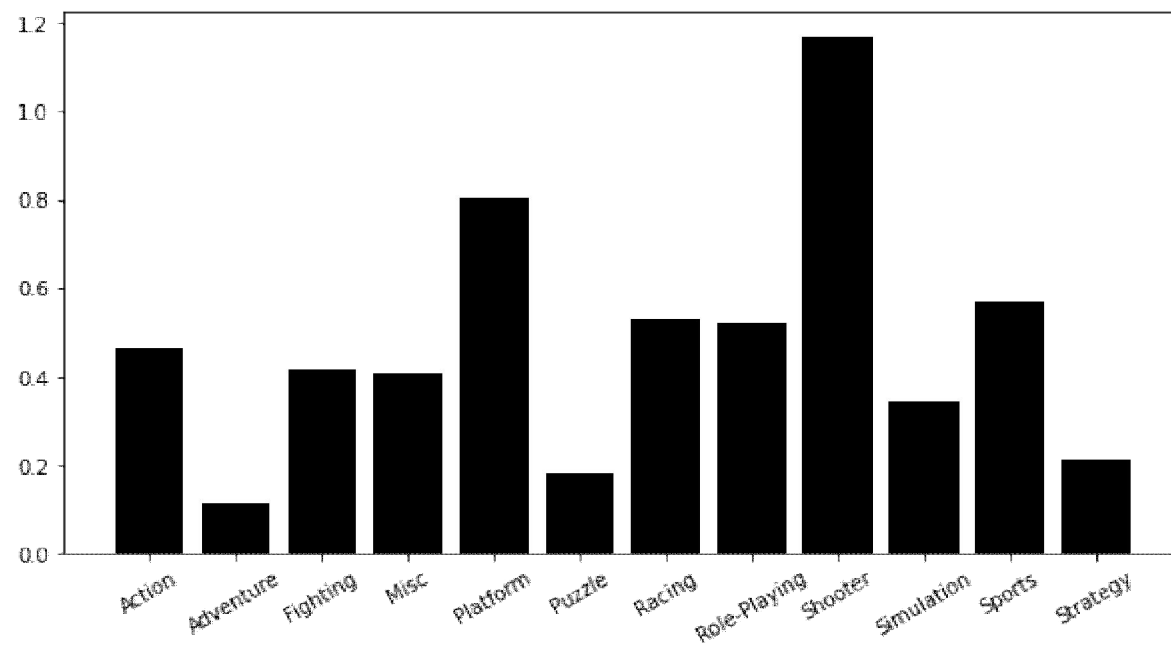
## 당사의 게임 개발 계획

2010년 이후 장르별 총 출고량



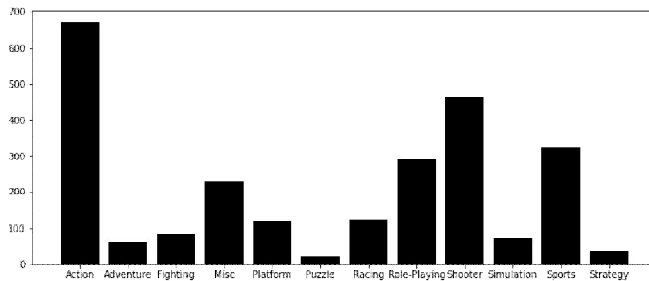
## 당사의 게임 개발 계획

2010년 이후 장르별 평균 출고량

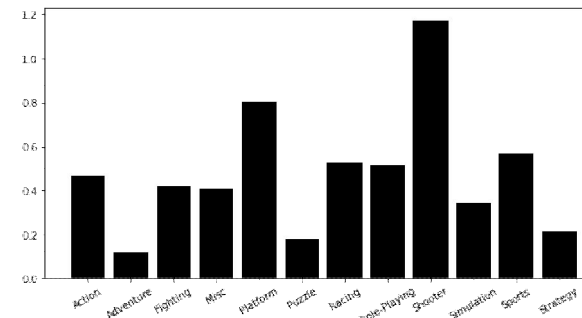


## 당사의 게임 개발 계획

2010년 이후 장르별 총 출고량



2010년 이후 장르별 평균 출고량



1. 장르별 총 출고량을 통해 3가지의 장르 선택
2. 3가지의 장르를 평균 출고량 기준 1:1 비교
3. 각 장르별로 유의미한 차이가 있는지 확인



당사의 게임 개발 계획(가설 검증)

가설 1: Shooter 장르가 Action 장르보다 수익성이 좋다

가설 2: Sports 장르가 Action 장르보다 수익성이 좋다

가설 3: Shooter 장르가 Sports 장르보다 수익성이 좋다

당사의 게임 개발 계획(가설 검증)

19

안정적인 자금 확보를 위해서

# Shooter 장르 개발

Contents

## 당사의 게임 개발 계획

### - Shooter 장르 게임 개발 및 출시 지역



게임 출시 시, 고려사항

### 1. 전체 게임 시장과의 연관성

## 당사의 게임 개발 계획

### - Shooter 장르 게임 개발 및 출시 지역

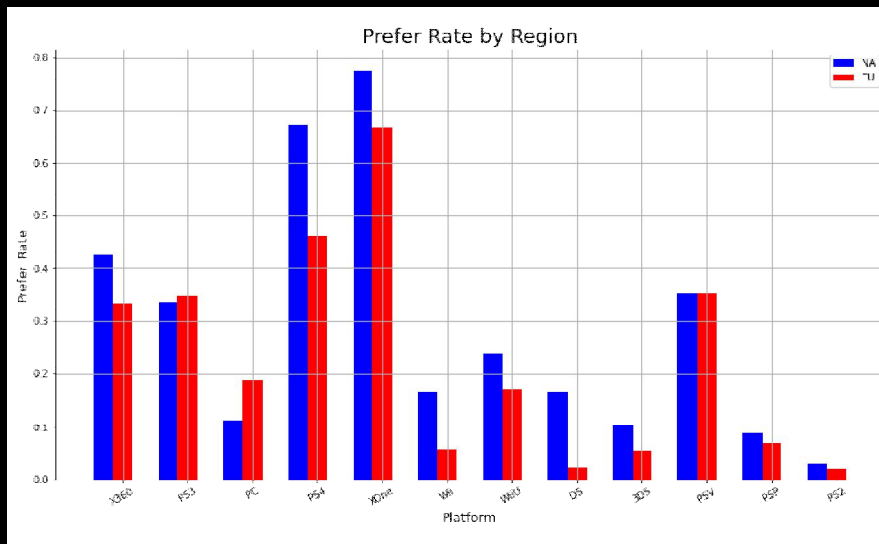


게임 출시 시, 고려사항

### 1. 전체 게임 시장과의 연관성

## 당사의 게임 개발 계획

### - Shooter 장르 게임 개발 및 출시 지역

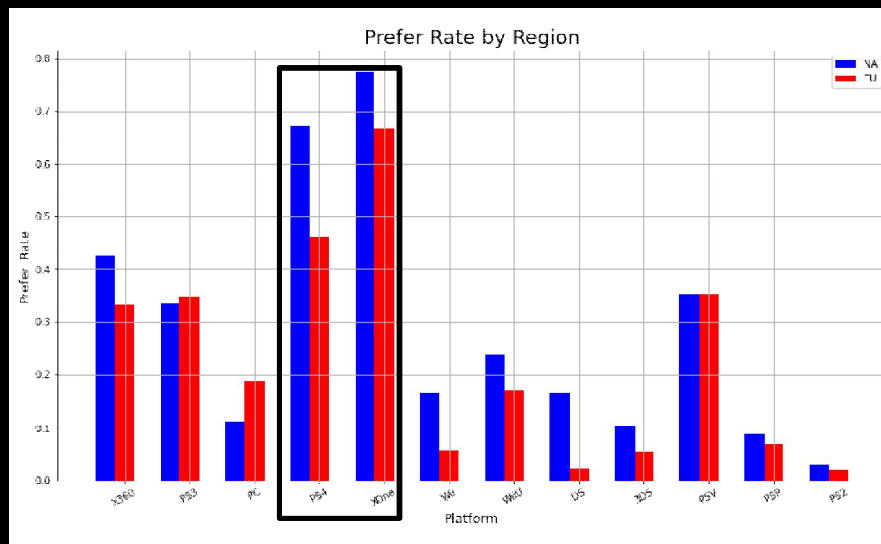


## 게임 출시 시, 고려사항

1. 전체 게임 시장과의 연관성
2. 해당 지역의 선호 게임 플랫폼

## 당사의 게임 개발 계획

### - Shooter 장르 게임 개발 및 출시 지역



## 게임 출시 시, 고려사항

1. 전체 게임 시장과의 연관성
2. 해당 지역의 선호 게임 플랫폼 (PS4, XOne)

당사의 게임 개발 계획(정리)

**Shooter 장르 개발**

**북미 & 유럽 시장**

**PS4, XOne 플랫폼 우선 개발**

## 참고자료

1. 2020년 일본 콘텐츠 트렌드 및 이슈 분석(한국콘텐츠진흥원)
2. 일본 모바일 게임 산업 동향(한국콘텐츠진흥원)
3. 2021년 영국 게임산업 동향(한국콘텐츠진흥원)
4. 2021년 독일 게임산업 현황 보고서(한국콘텐츠진흥원)
5. 2021년 프랑스 게임산업 현황 보고서(한국콘텐츠진흥원)
6. 2022년 미국 비디오게임 산업 현황 및 전망(한국콘텐츠진흥원)



**END**