



# Game Production Plan

*다음 분기에 설계할 게임에 대해서.*

---



데이터 탐색하기

데이터 설명 및 값 수정.



계획 수립하기

어떤 과정으로 분석할지에 대해.



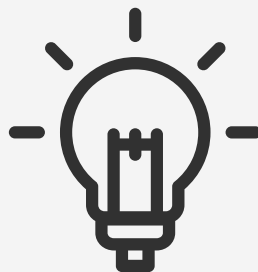
게임 트렌드 분석하기

계획에 신뢰성을 더하자.



계획 진행하기

계획한대로 분석 진행.



설계할 게임 결정하기

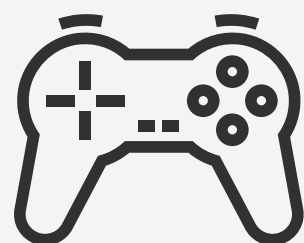
어떤 게임을 설계할지.

Complete

결정이 끝났습니다!

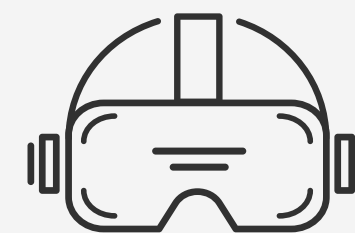
# 01. 데이터 탐색하기

| 데이터 설명 및 값 수정.



## Name

- 게임의 정식 명칭입니다.



## Platform

- 게임이 지원되는 플랫폼의 이름입니다.
- 콘솔의 종류, PC 등을 뜻합니다.



## Year

- 게임이 발행된 년도입니다.
- 데이터의 0,98처럼 되어있는 값들을 2000,1998로 통일시켰습니다.



## Genre

- 게임의 장르입니다.



## Publisher

- 게임을 출시한 회사입니다.
- Nintendo, Ubisoft 등이 포함됩니다.



## Sales

- 지역별 출고량을 나타냅니다.
- NA\_Sales, EU\_Sales, JP\_Sales, Other\_Sales는 북미,유럽,일본,그 외 지역의 출고량을 의미합니다.
- 단위는 million (달러) 단위로 통일시켰습니다.
- 모든 국가의 출고량을 합친 Sales\_sum을 추가했습니다.

## 02. 계획 수립하기

| 어떤 과정으로 분석할지에 대해

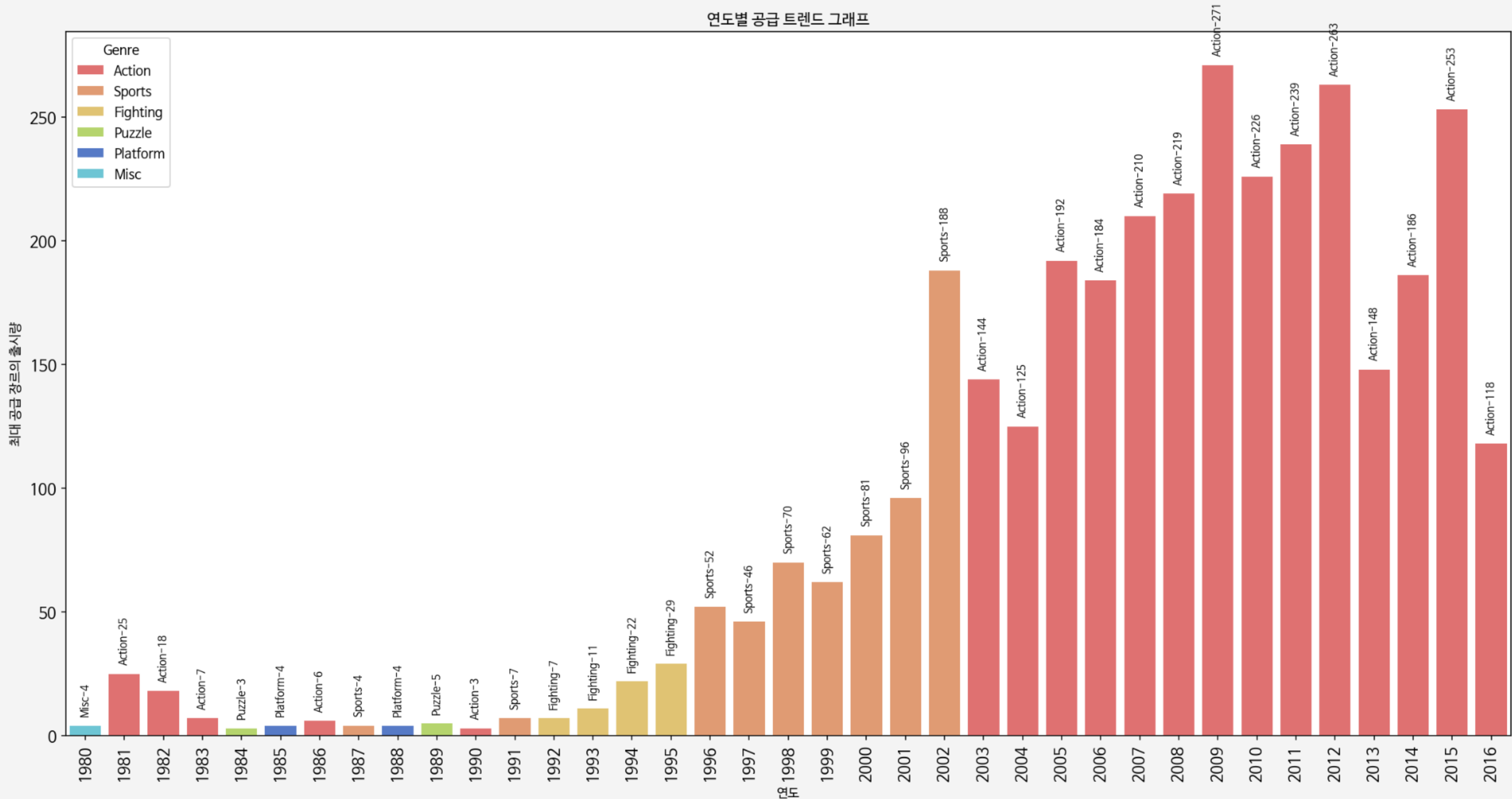
새로운 게임을 기획한다는 것은 진행하고 있는 콘텐츠가 없는 신생 회사일 것입니다.  
최소한의 투자로 최대의 이득을 보는 것이 목적입니다.  
ex) PUBG : PC, 모바일기반 FPS

고려할 요소...	선정 이유...	결정 방법...
Year, Genre	Steam이나 Uplay 와 같은 게임 배포 사이트의 경우 유행 장르가 시기별로 다릅니다.	연도별로 가장 매출량이 높은 장르를 탐색.
Platform	콘솔과 같은 경우 버전이 바뀔에 따라 시기별로 출시량이 다릅니다.	그 시기에 종료되지 않았으면서 최대 매출을 내는 플랫폼을 탐색.
Sales	한 개의 지역만 공략하는 방식이 투자비용을 줄일 수 있을 것입니다. (언어, 홍보등)	가장 매출량이 높은 지역 탐색.
Publisher	같은 장르, 플랫폼이라 해도 운영방식에 따라 매출이 달라집니다.	매출이 가장 높은 회사 선정

▲ 이 계획은 위에서부터 순서대로 이루어 집니다

03. 게임 트렌드 분석하기 (연도)

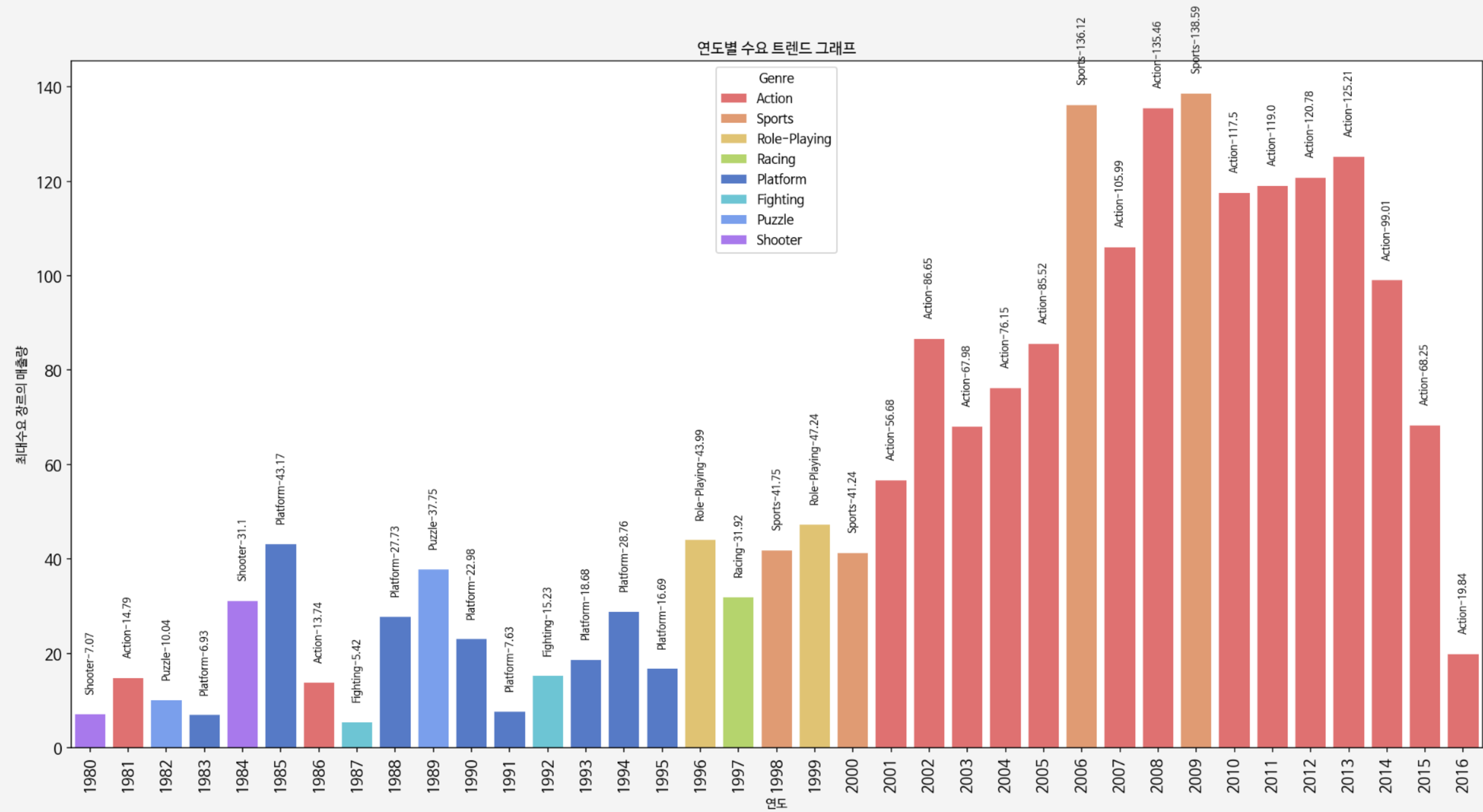
계획에 신뢰성을 더하자



공급의 측면에서 연도별 게임 트렌드가 존재한다.

03. 게임 트렌드 분석하기 (연도)

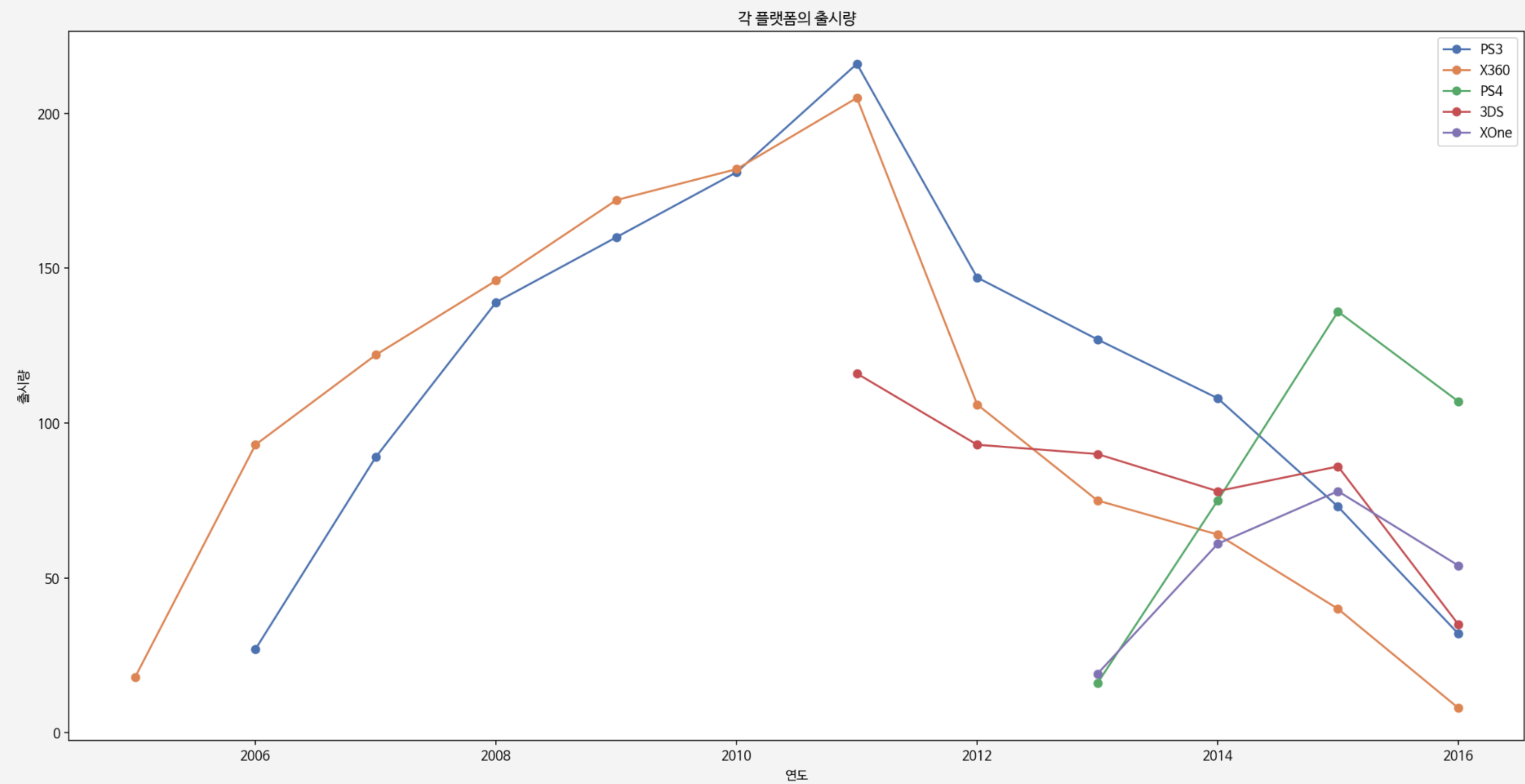
계획에 신뢰성을 더하자



수요의 측면에서 연도별 게임 트렌드가 존재한다.

# 03. 게임 트렌드 분석하기 (플랫폼)

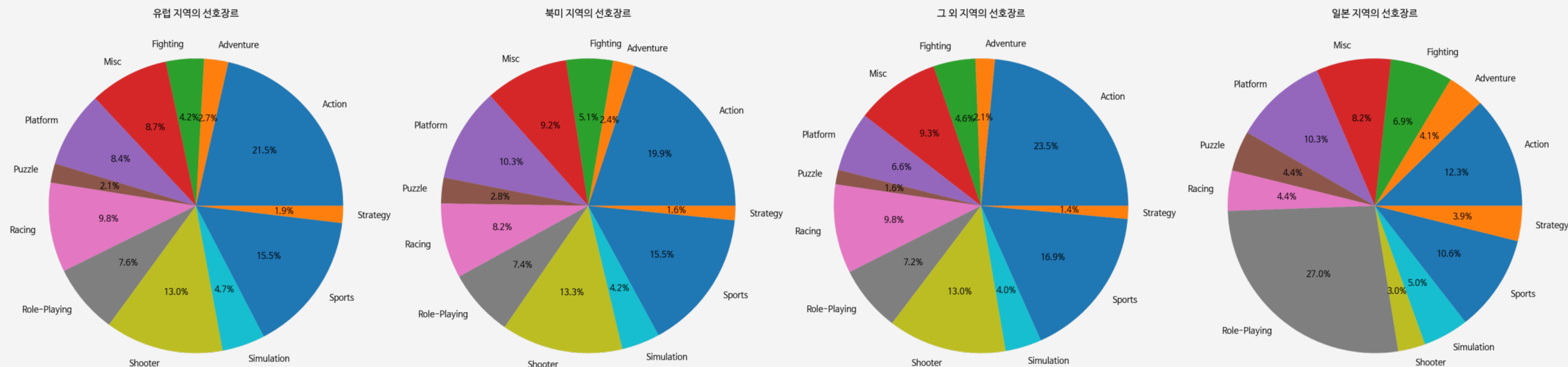
계획에 신뢰성을 더하자



시기에 따라 Platform의 흐름도 변화한다.

# 03. 게임 트렌드 분석하기 (지역)

계획에 신뢰성을 더하자



각 비율의 유사성을 카이제곱 검정으로 판단  
(비데이터 직군을 위한 설명)

# p-value<0.05 : 지역마다 선호하는 장르가 다르다.  
# p-value>0.05 : 지역마다 선호하는 장르가 같다.

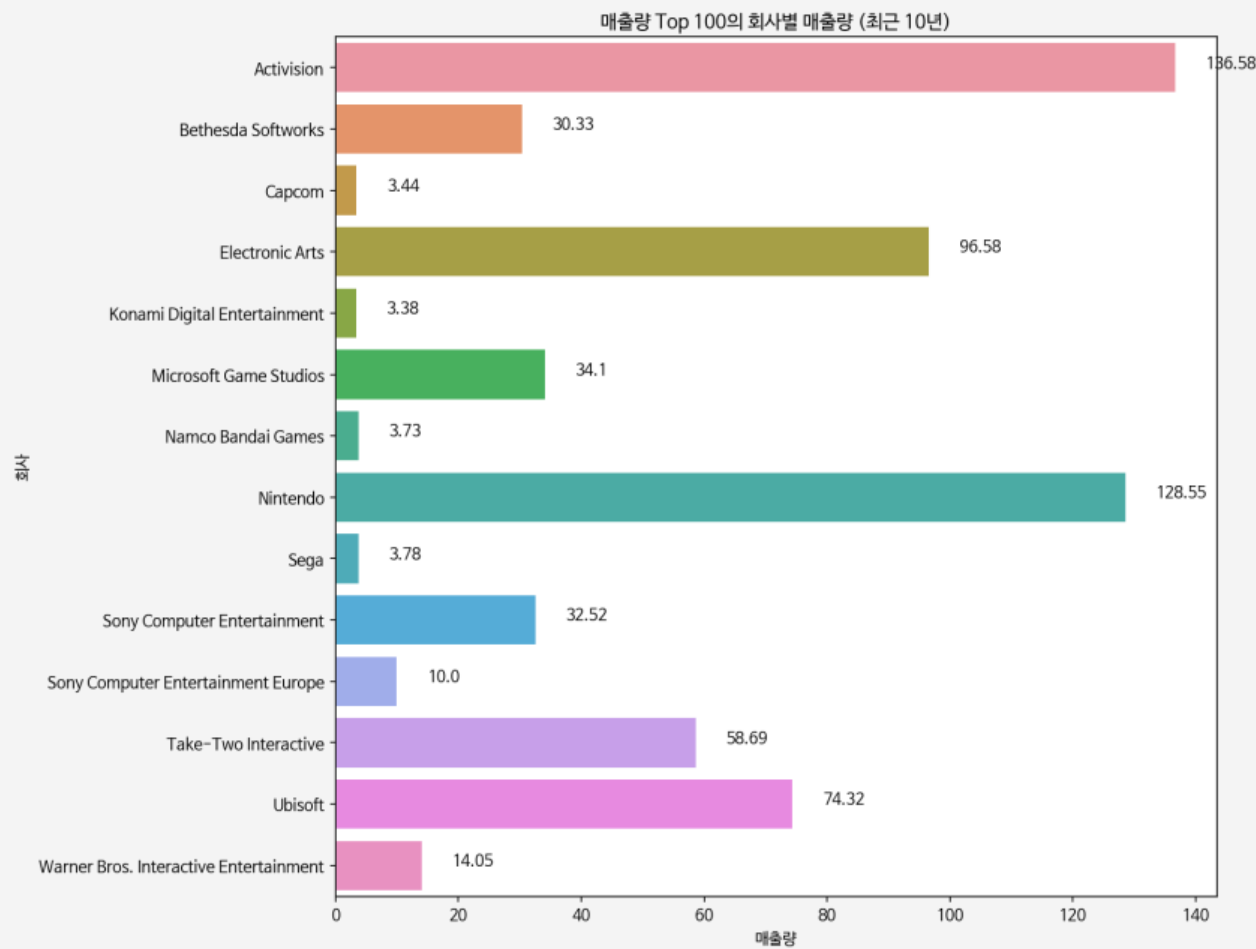
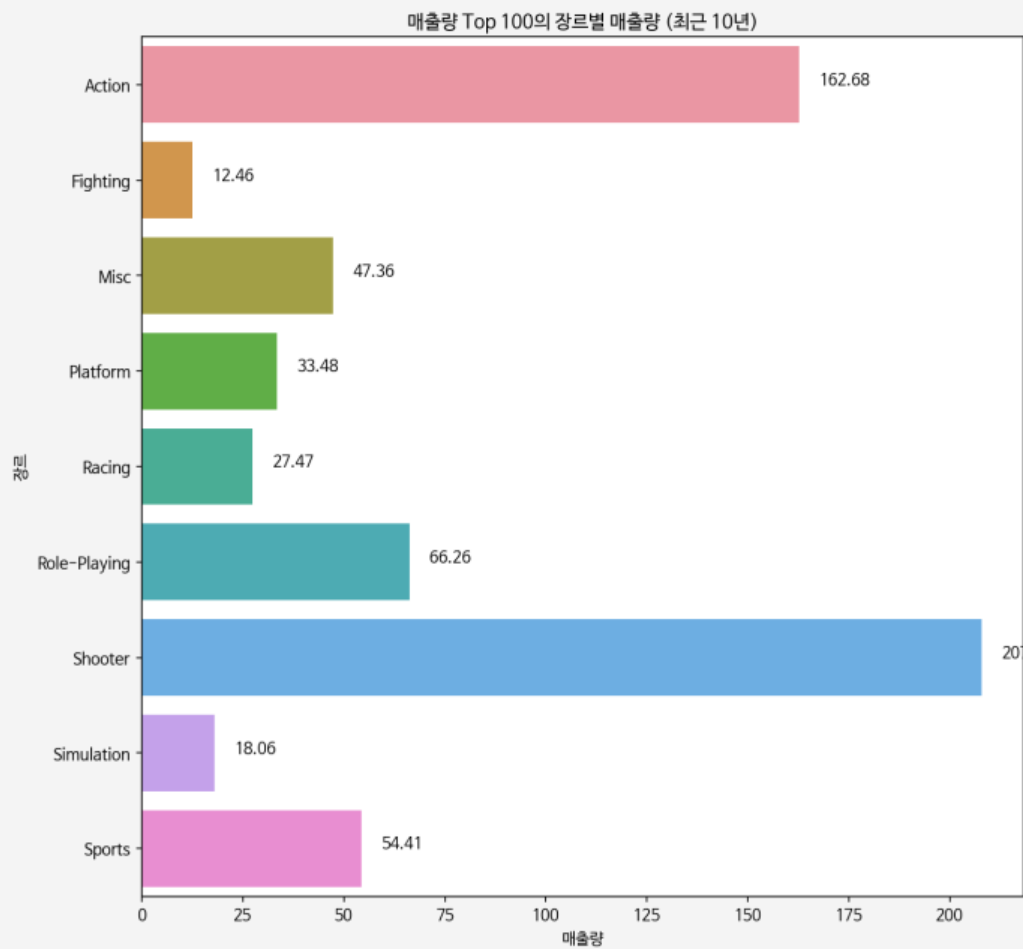
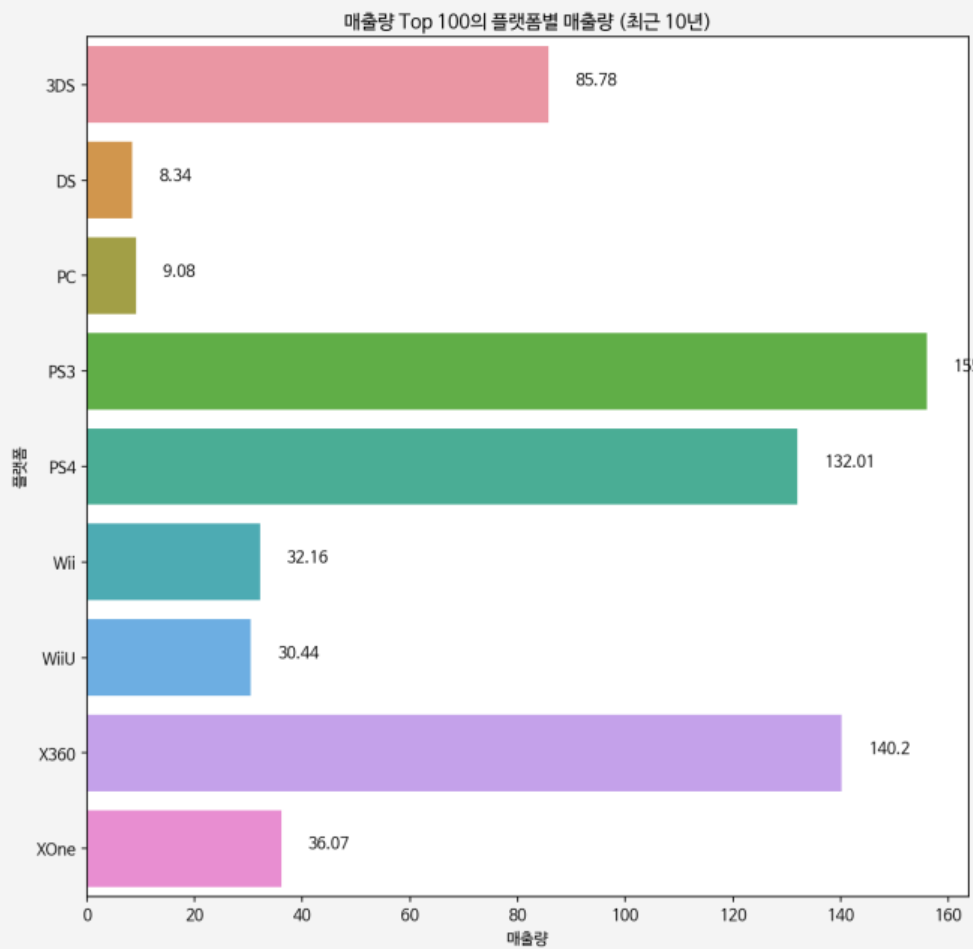
p value:  $9.96 \times 10^{-123}$

지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 다르다.



03. 게임 트렌드 분석하기 (+)

계획에 신뢰성을 더하자



출고량이 높은 게임만을 고려해야할까요?

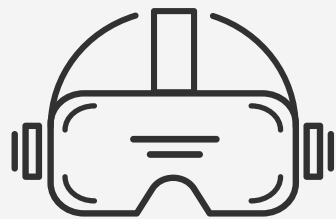
	Name	Platform	Year	Genre	Publisher	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Sales_sum
0	Grand Theft Auto V	PS3	2013	Action	Take-Two Interactive	7.01	9.27	0.97	4.14	21.39
1	Grand Theft Auto V	X360	2013	Action	Take-Two Interactive	9.63	5.31	0.06	1.38	16.38
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	X360	2011	Shooter	Activision	9.03	4.28	0.13	1.32	14.76
3	Call of Duty: Black Ops 3	PS4	2015	Shooter	Activision	5.77	5.81	0.35	2.31	14.24
4	Call of Duty: Black Ops II	PS3	2012	Shooter	Activision	4.99	5.88	0.65	2.52	14.04

시리즈물로 인해 결과값이 영향을 크게 받음

전체 게임으로 분석 진행

# 04. 계획 진행하기

계획한대로 분석 진행



## STEP 01

## STEP 02

## STEP 03

## STEP 04

① 연도별 최대 매출량 그래프

① 결정된 게임트렌드에서 사용하는 플랫폼 그래프

① 앞에서 선택한 장르, 플랫폼의 지역별 매출량 그래프

① 장르, 플랫폼, 지역을 바탕으로한 회사별 매출량 그래프

② 최근 10년의 게임 트렌드를 이용

② 버전 교체가 이루어진 플랫폼 제거

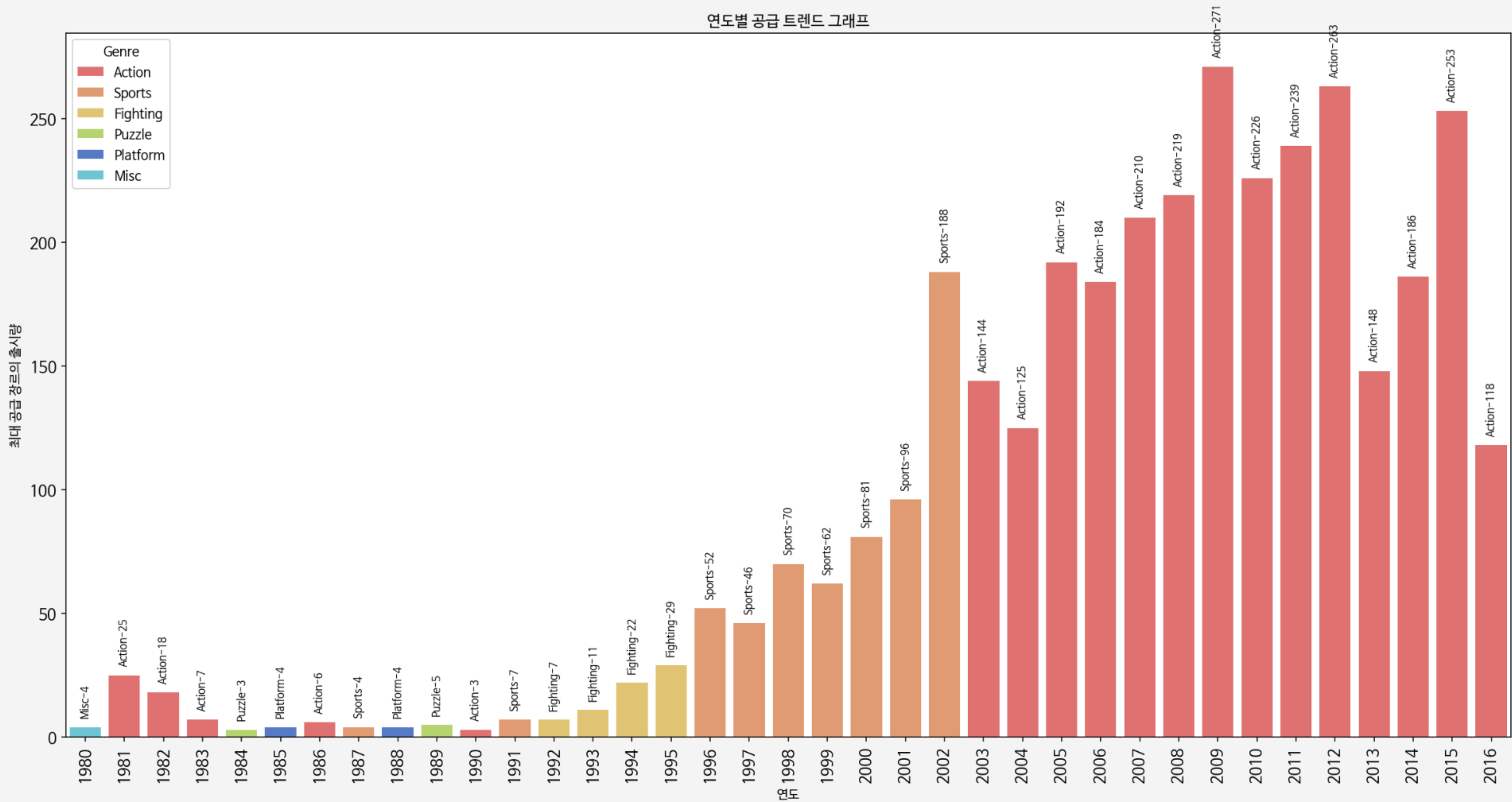
② 매출량이 가장 높은 지역을 선택한다.

② 매출량이 가장 높은 회사를 선택한다.

③ 판매량이 가장 높은 플랫폼을 선정

# 05. 설계할 게임 결정하기 (장르)

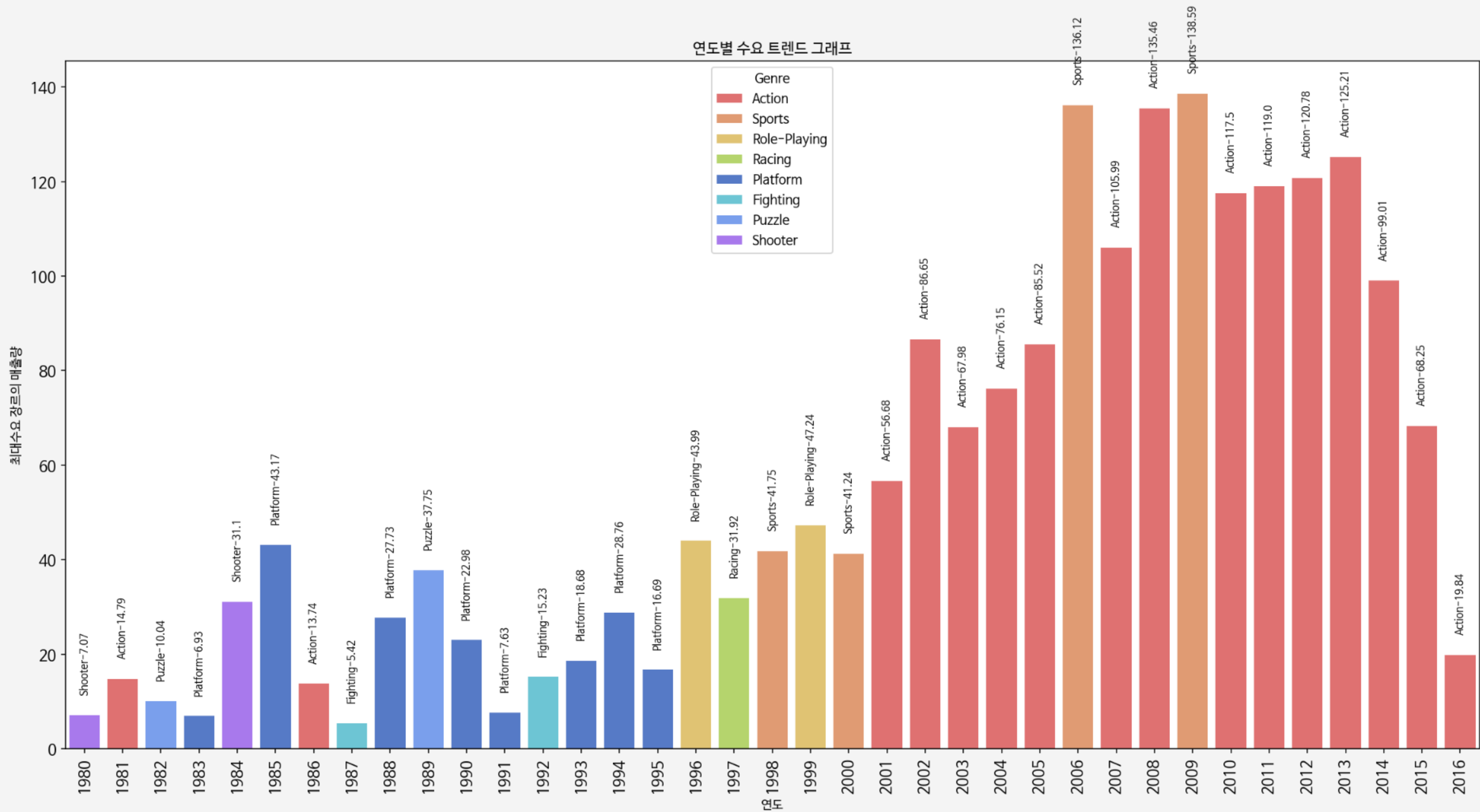
어떤 게임을 설계할지.



공급의 측면에서 최근 유행 장르는 Action이다.

# 05. 설계할 게임 결정하기 (장르)

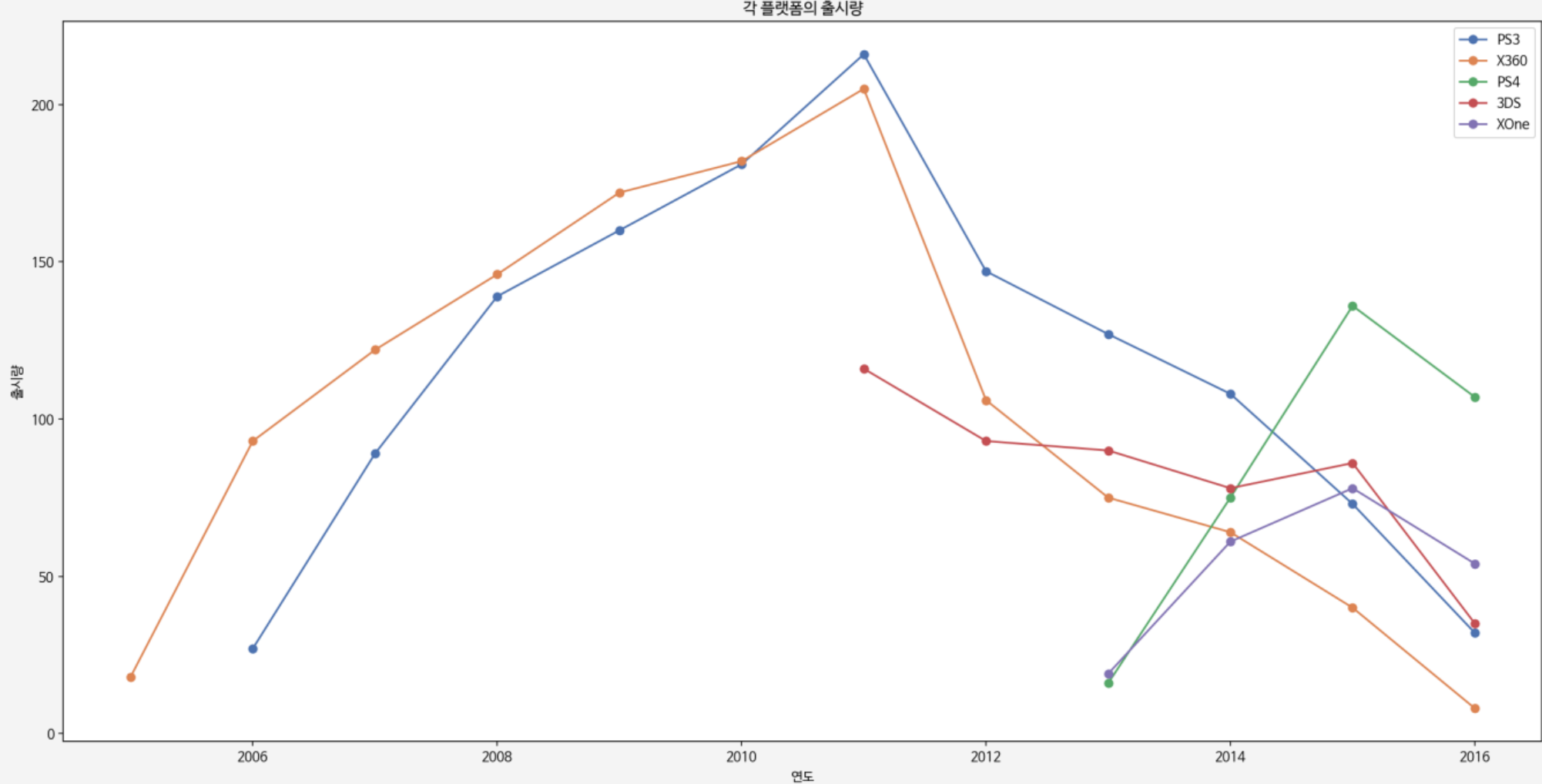
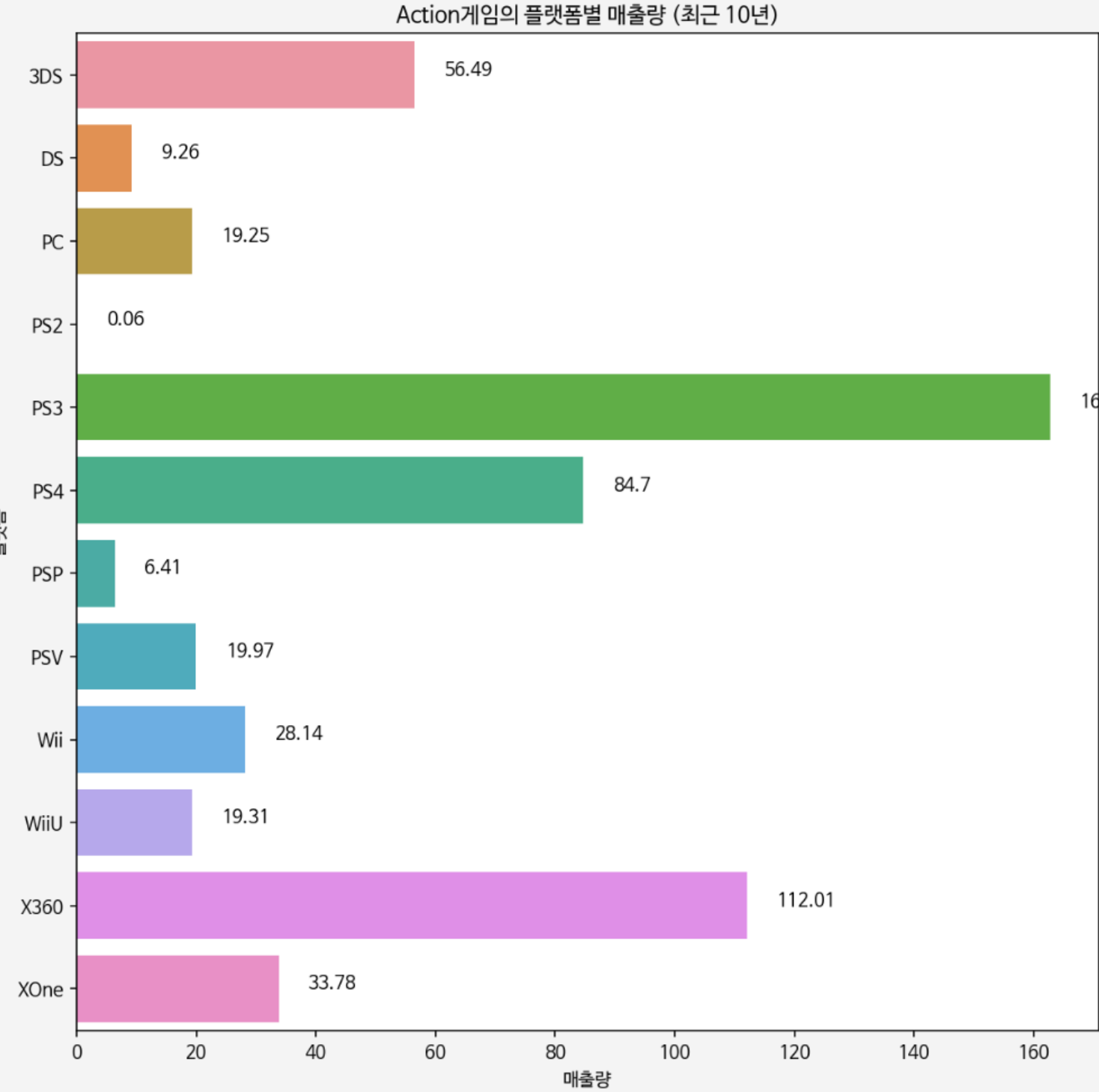
어떤 게임을 설계할지.



수요의 측면에서 최근 유행 장르는 Action이다.

Action 장르의 게임을 설계한다.

05. 설계할 게임 결정하기 (플랫폼) | 어떤 게임을 설계할지.

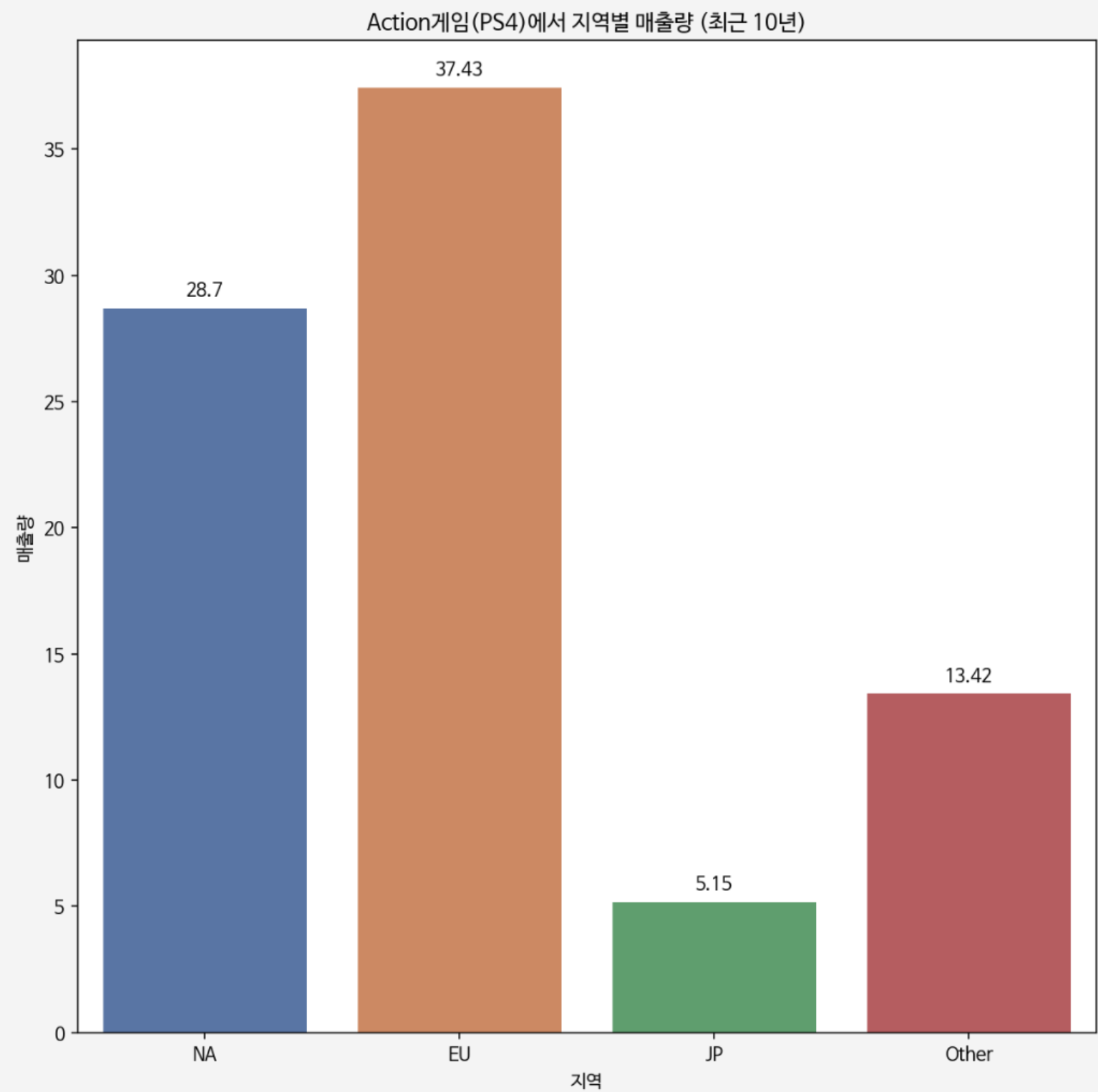


PS3, X360은 버전 교체로 인해 출시량이 급격히 떨어졌다.

PS4 플랫폼을 이용한 게임으로 설계한다.

05. 설계할 게임 결정하기 (플랫폼)

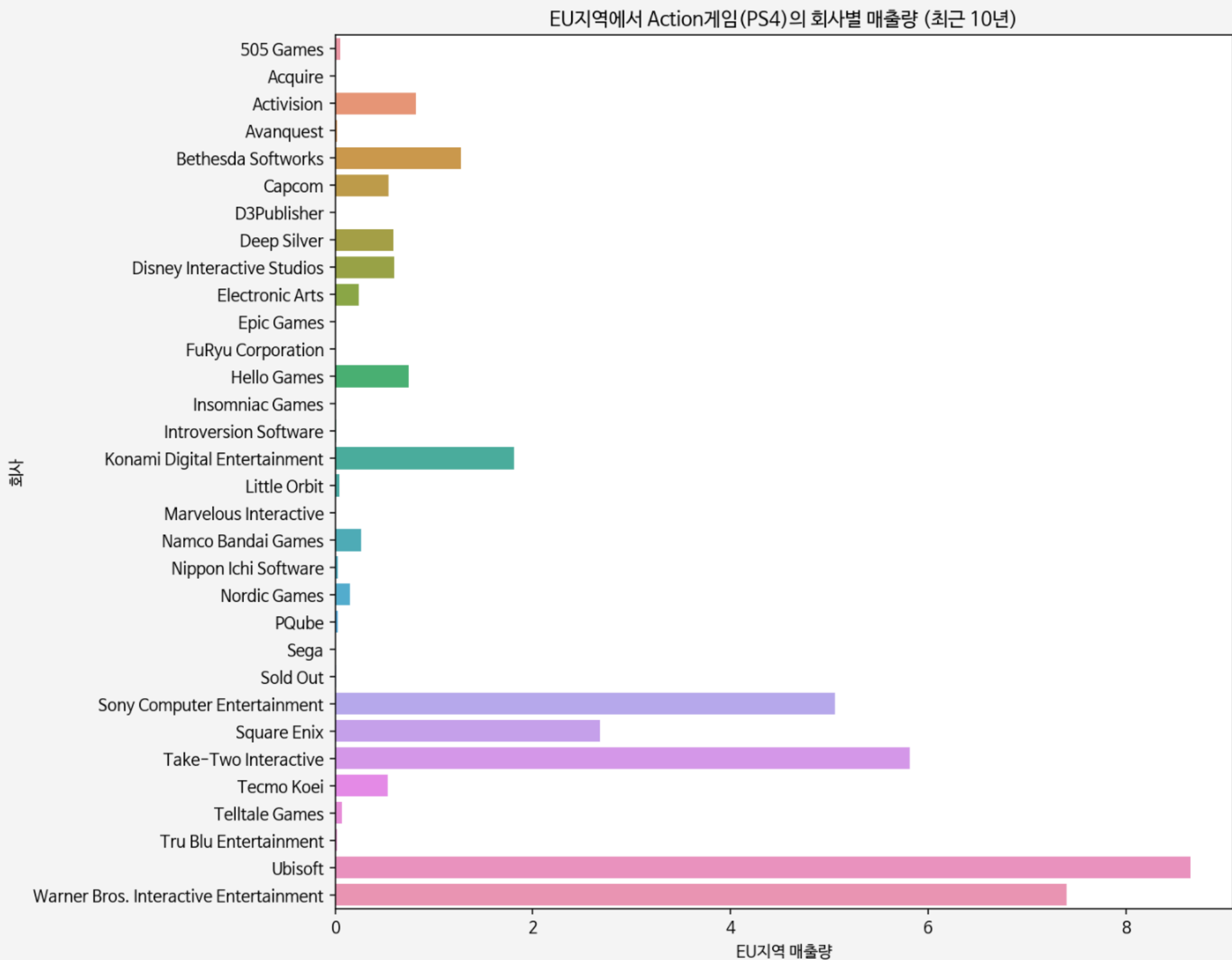
| 어떤 게임을 설계할지.



EU 지역을 대상으로 게임을 설계한다. (언어, 홍보등)

05. 설계할 게임 결정하기 (플랫폼)

| 어떤 게임을 설계할지.



Ubisoft 를 모티브로 게임을 설계한다.

# Game Production Plan



장르

Action 장르의 게임을 만듭니다.



플랫폼

PS4 플랫폼 기반으로 합니다.



지역

EU지역을 대상으로 합니다.



회사

Ubisoft 회사를 모티브로 합니다.





**Complete**

감사합니다!

