



# Game Production Plan

다음 분기에 설계할 게임에 대해서.

AI 11기 박성우

---



데이터 탐색하기

데이터 설명 및 값 수정.



계획 수립하기

어떤 과정으로 분석할지에 대해.



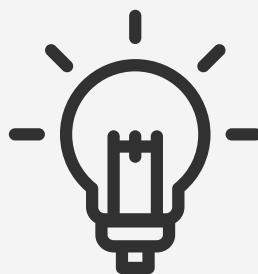
게임 트렌드 분석하기

계획에 신뢰성을 더하자.



계획 진행하기

계획한대로 분석 진행.



설계할 게임 결정하기

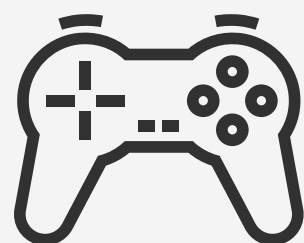
어떤 게임을 설계할지.

Complete

결정이 끝났습니다!

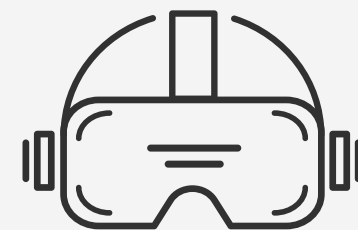
01. 데이터 탐색하기

| 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

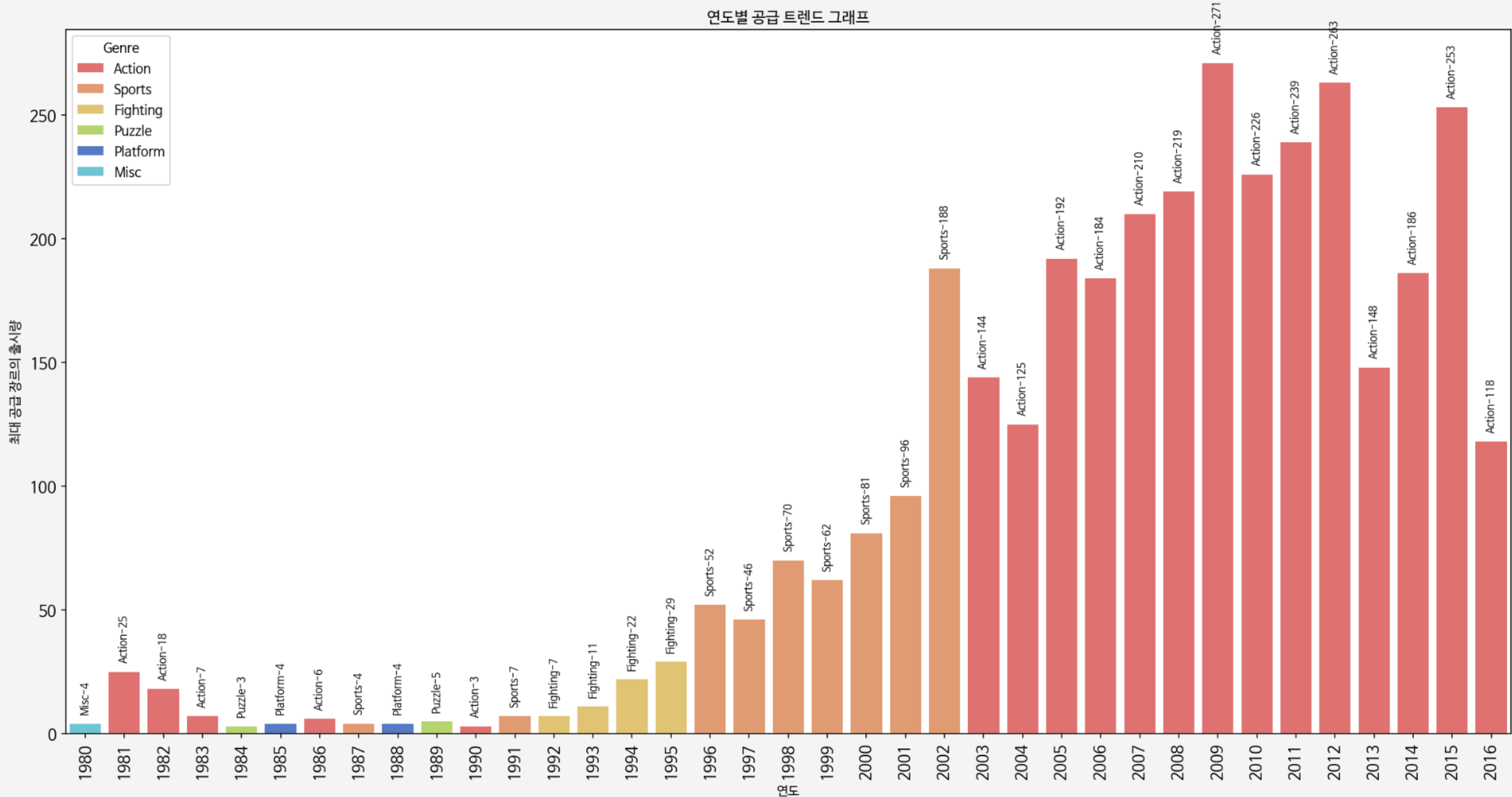
새로운 게임을 기획한다는 것은 진행하고 있는 콘텐츠가 없는 신생 회사일 것입니다.  
최소한의 투자로 최대의 이득을 보는 것이 목적입니다.  
ex) PUBG : PC, 모바일기반 FPS

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)

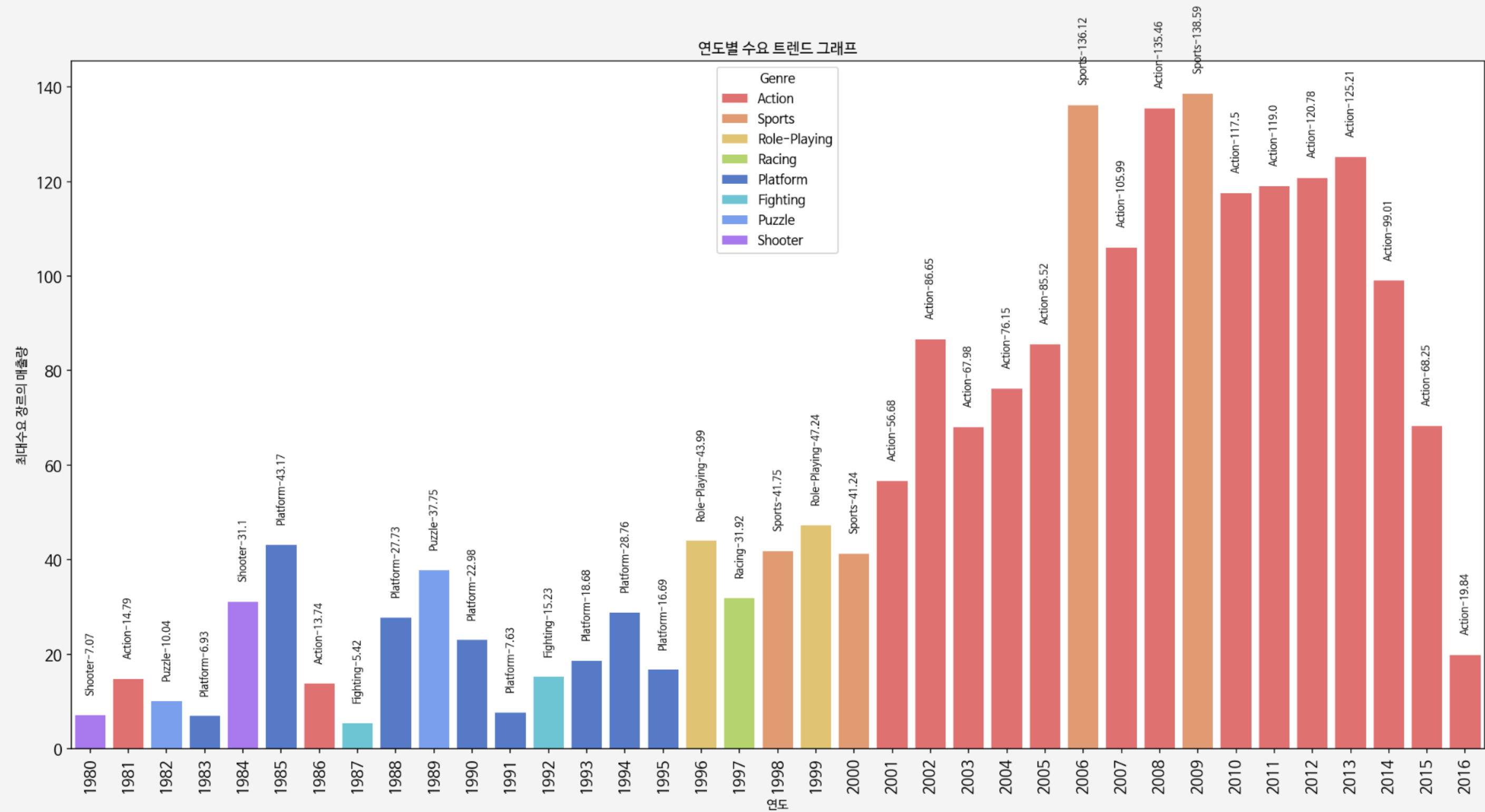
| 계획에 신뢰성을 더하자



공급의 측면에서 연도별 게임 트렌드가 존재한다.

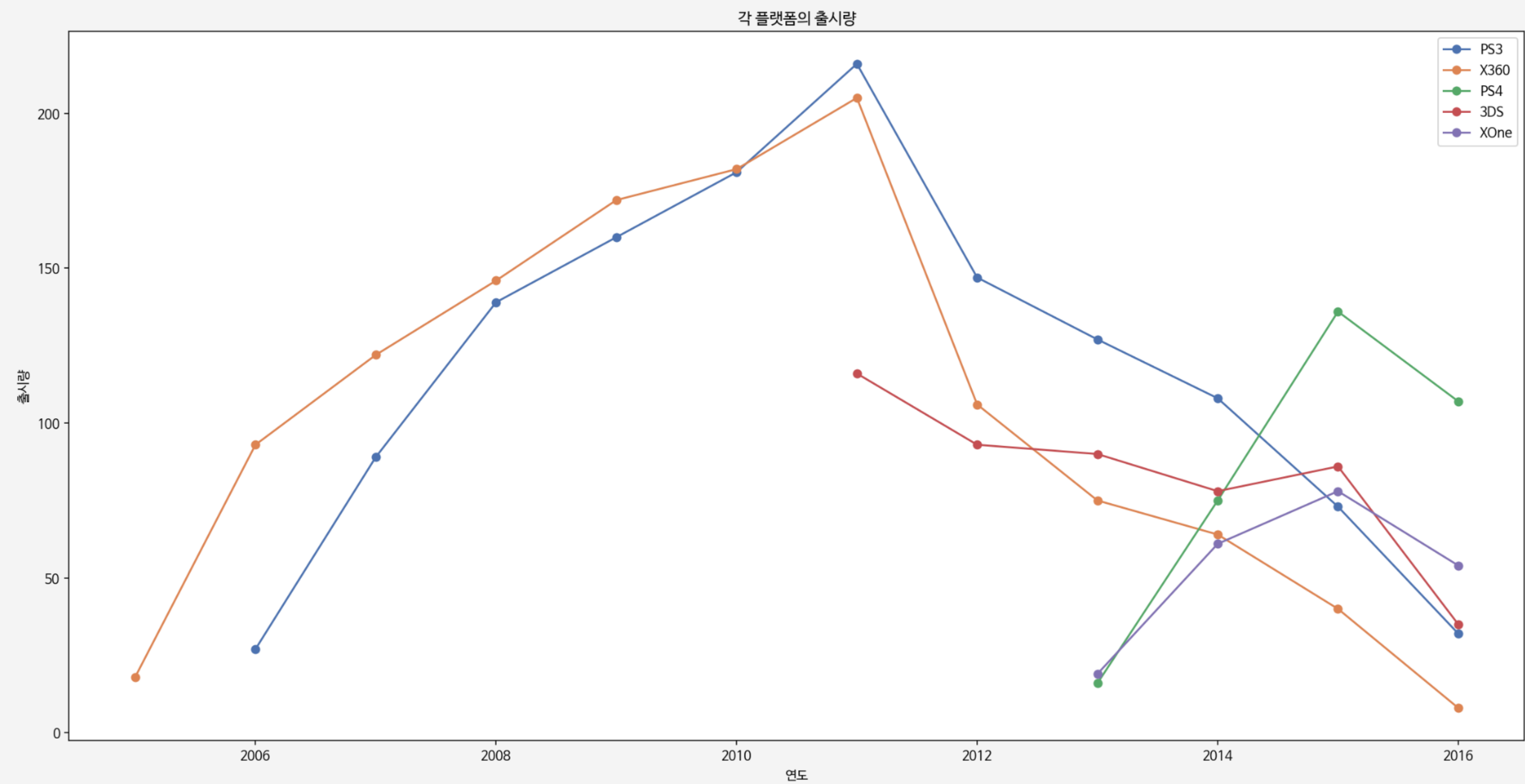
03. 게임 트렌드 분석하기 (연도)

| 계획에 신뢰성을 더하자



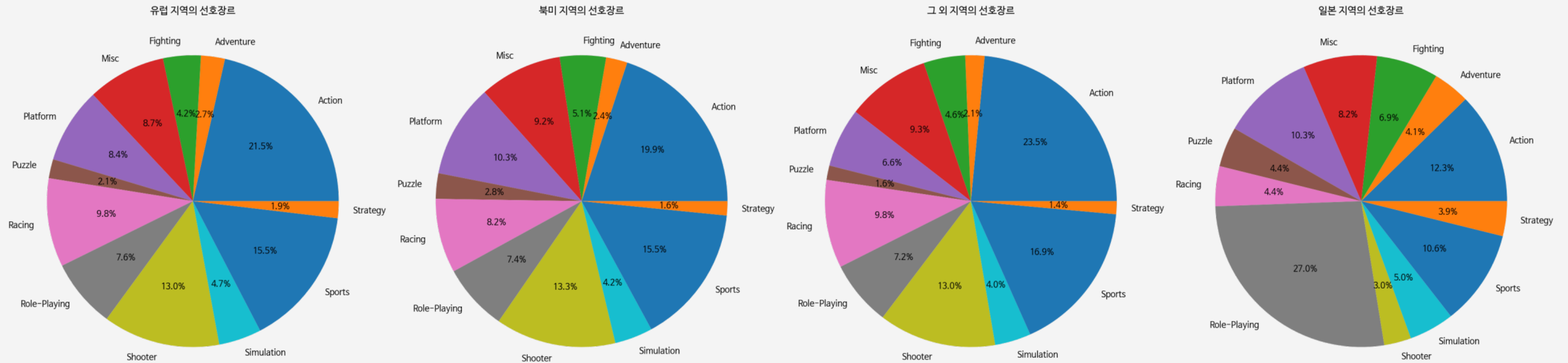
수요의 측면에서 연도별 게임 트렌드가 존재한다.

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)

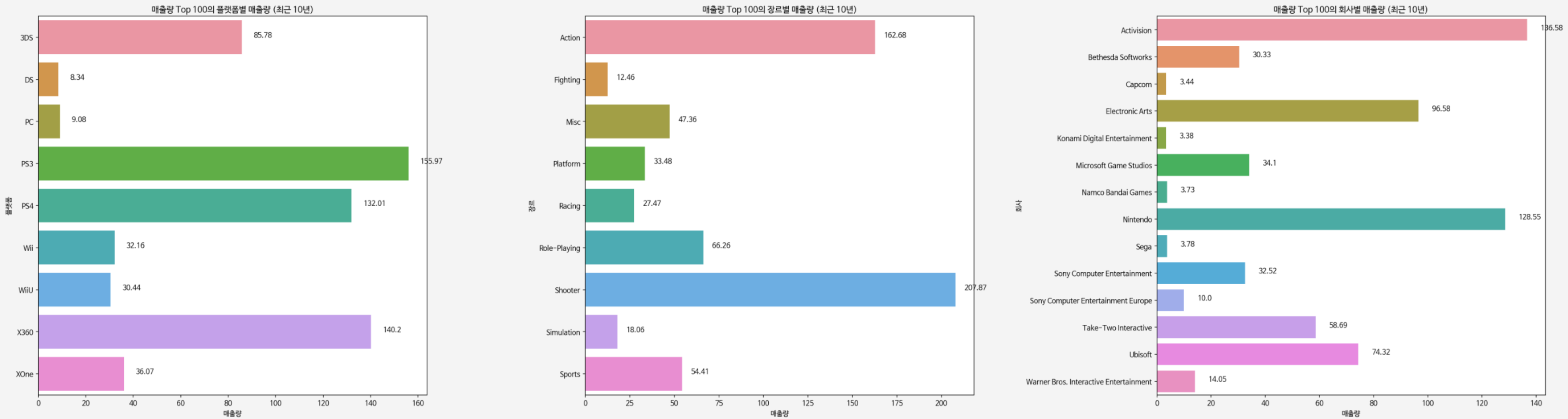
# p-value<0.05 : 지역마다 선호하는 장르가 다르다.  
# p-value>0.05 : 지역마다 선호하는 장르가 같다.

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

지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 다르다.



03. 게임 트렌드 분석하기 (+) | 계획에 신뢰성을 더하자



출고량이 높은 게임만을 고려해야할까요?

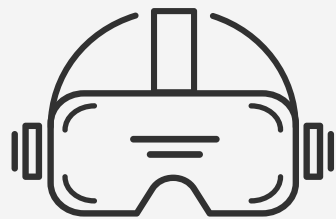
	Name	Platform	Year	Genre	Publisher	NA_Sales	EU_Sales	JP_Sales	Other_Sales	Sales_sum
0	Grand Theft Auto V	PS3	2013	Action	Take-Two Interactive	7.01	9.27	0.97	4.14	21.39
1	Grand Theft Auto V	X360	2013	Action	Take-Two Interactive	9.63	5.31	0.06	1.38	16.38
2	Call of Duty: Modern Warfare 3	X360	2011	Shooter	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

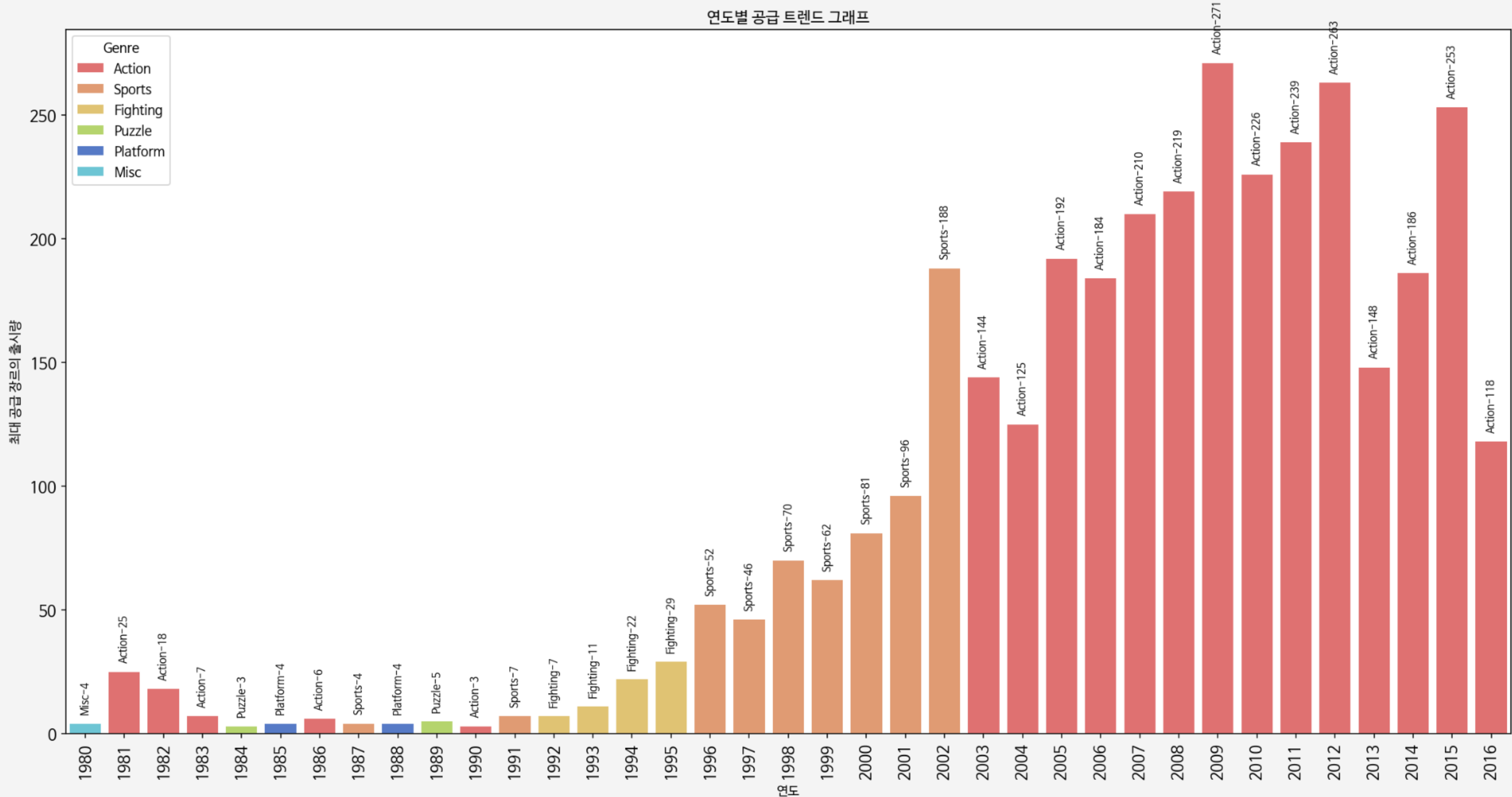
② 버전 교체가 이루어진 플랫폼 제거

② 매출량이 가장 높은 지역을 선택한다.

② 매출량이 가장 높은 회사를 선택한다.

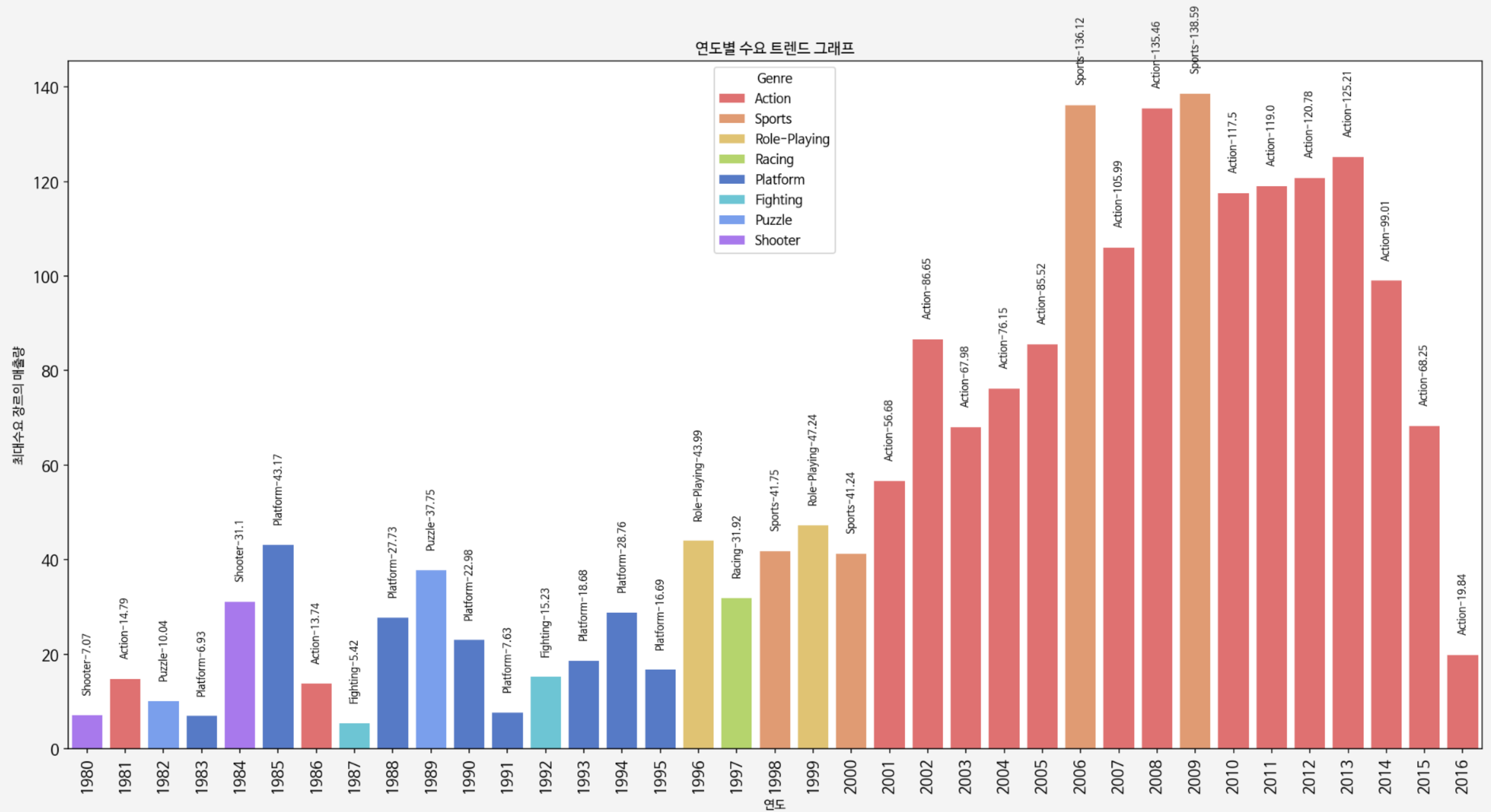
③ 판매량이 가장 높은 플랫폼을 선정

05. 설계할 게임 결정하기 (장르) | 어떤 게임을 설계할지.



공급의 측면에서 최근 유행 장르는 Action이다.

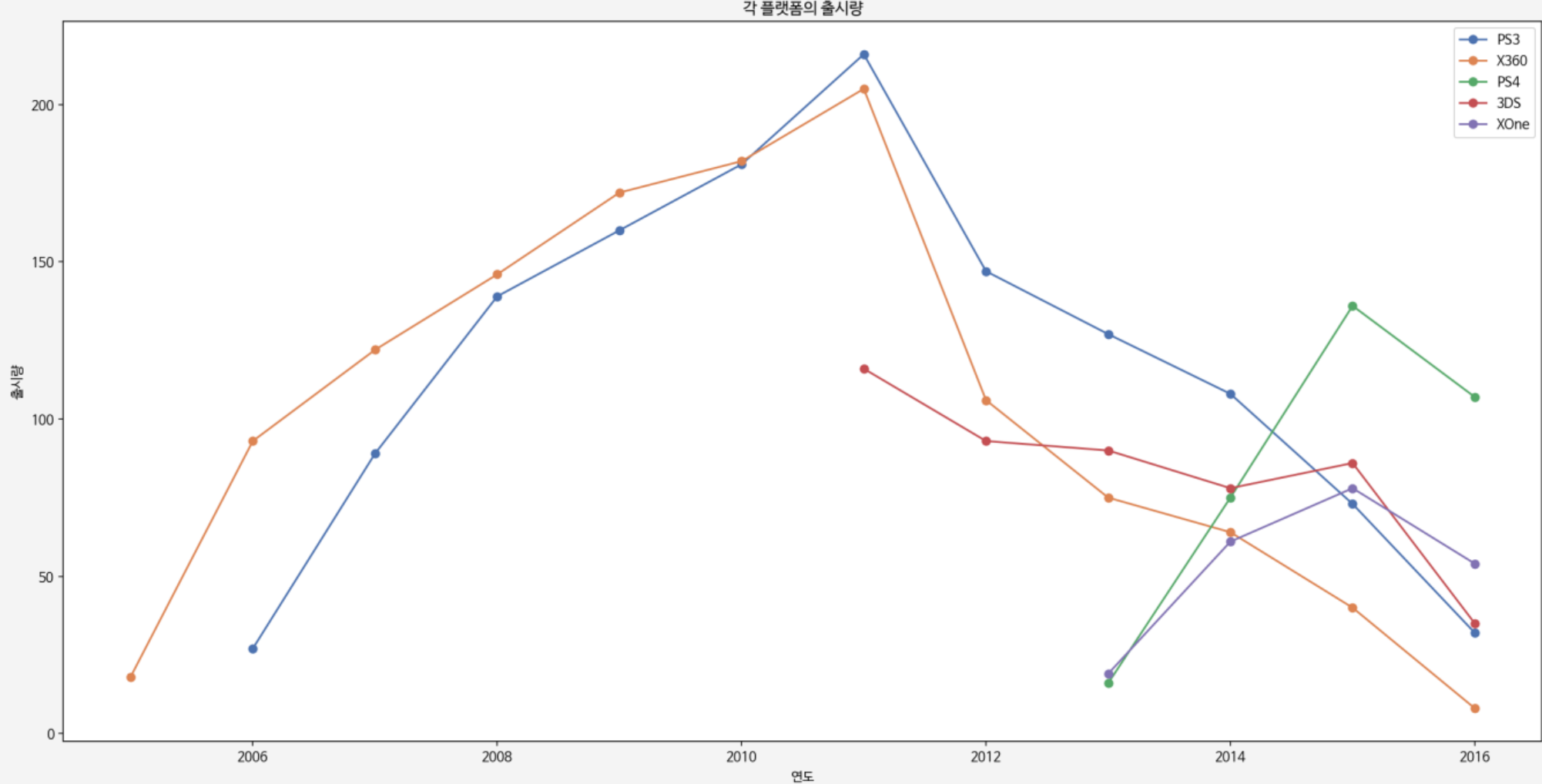
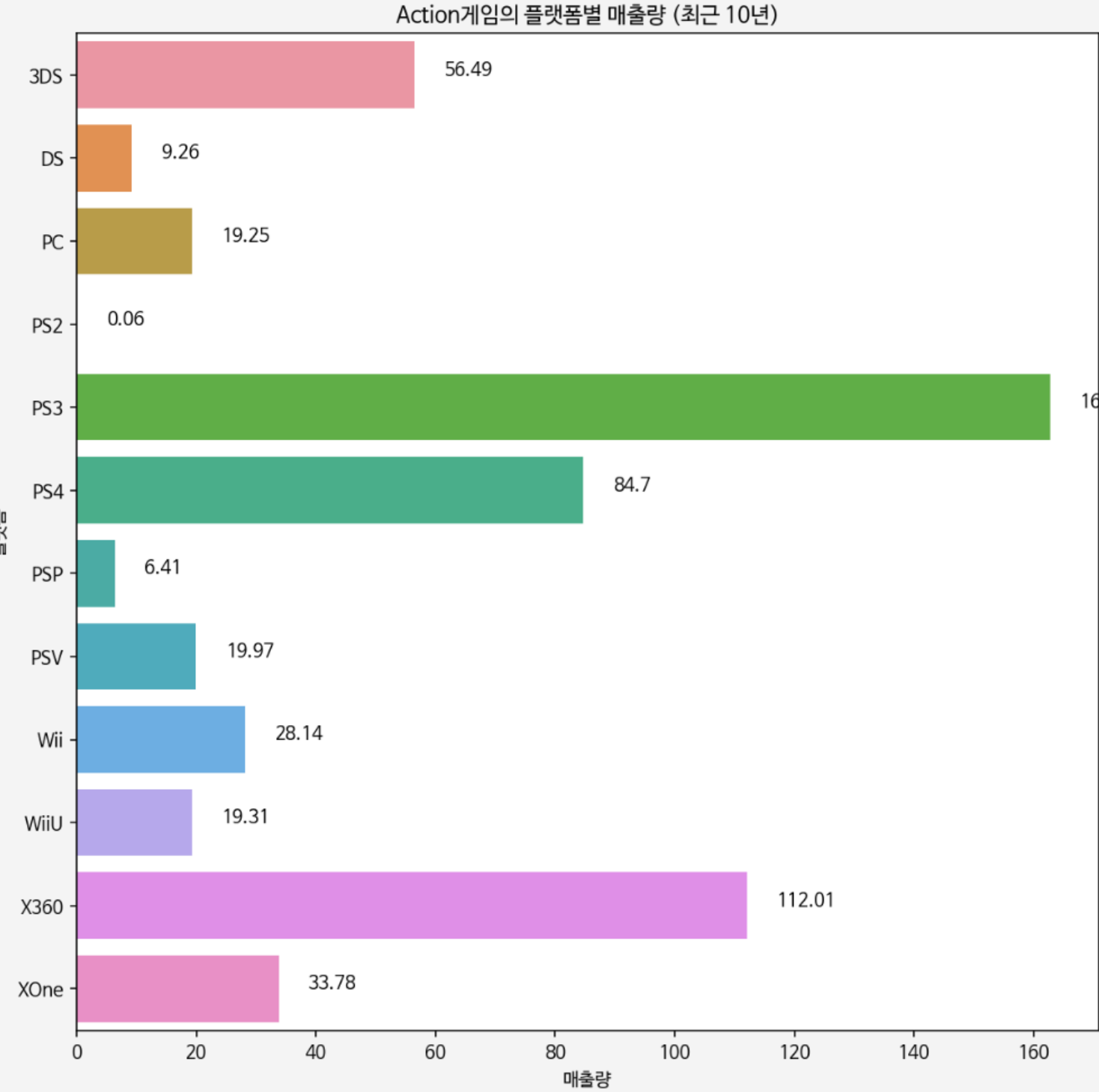
# 05. 설계할 게임 결정하기 (장르) | 어떤 게임을 설계할지.



수요의 측면에서 최근 유행 장르는 Action이다.

Action 장르의 게임을 설계한다.

# 05. 설계할 게임 결정하기 (플랫폼) | 어떤 게임을 설계할지.

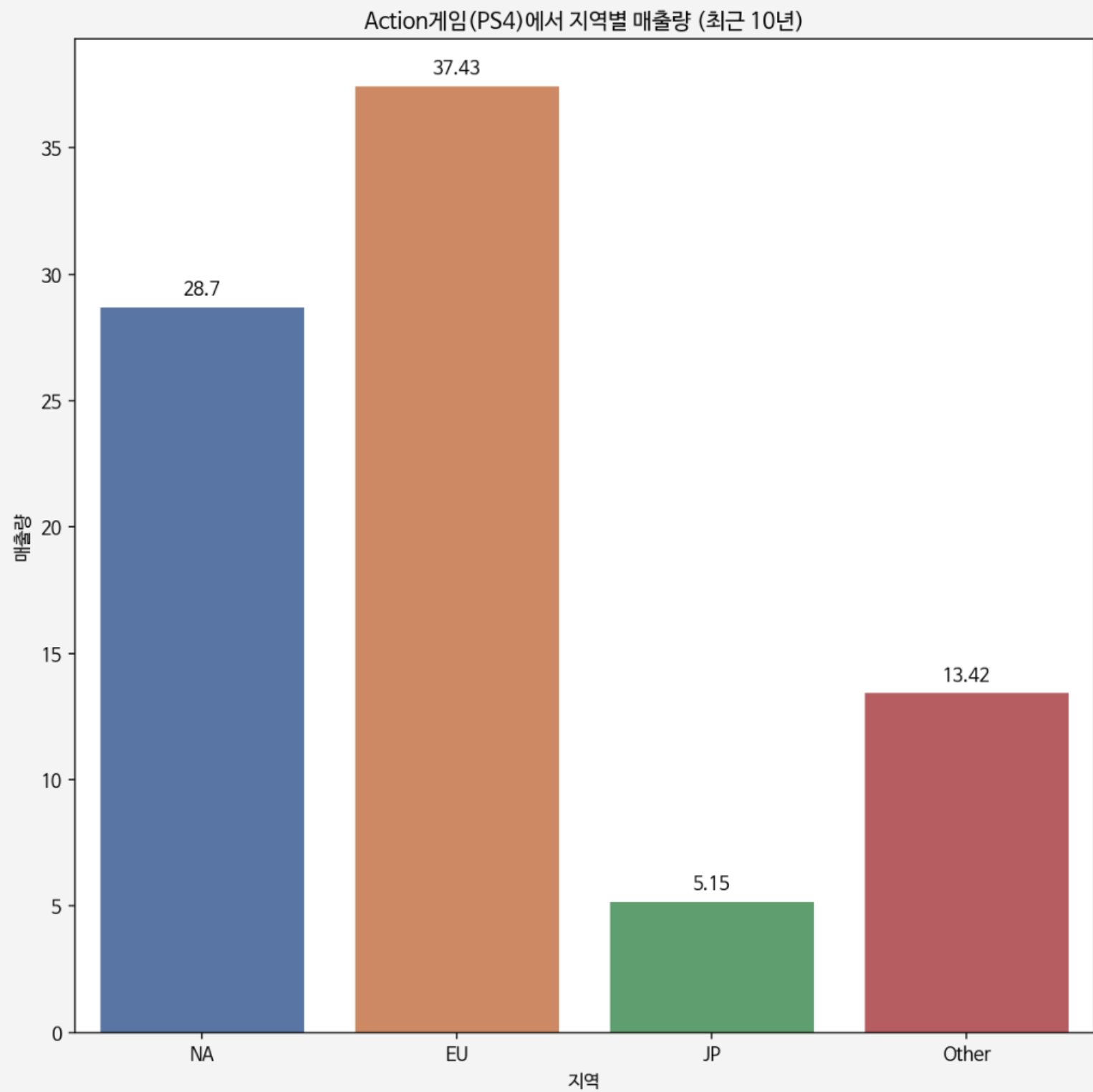


PS3, X360은 버전 교체로 인해 출시량이 급격히 떨어졌다.

PS4 플랫폼을 이용한 게임으로 설계한다.

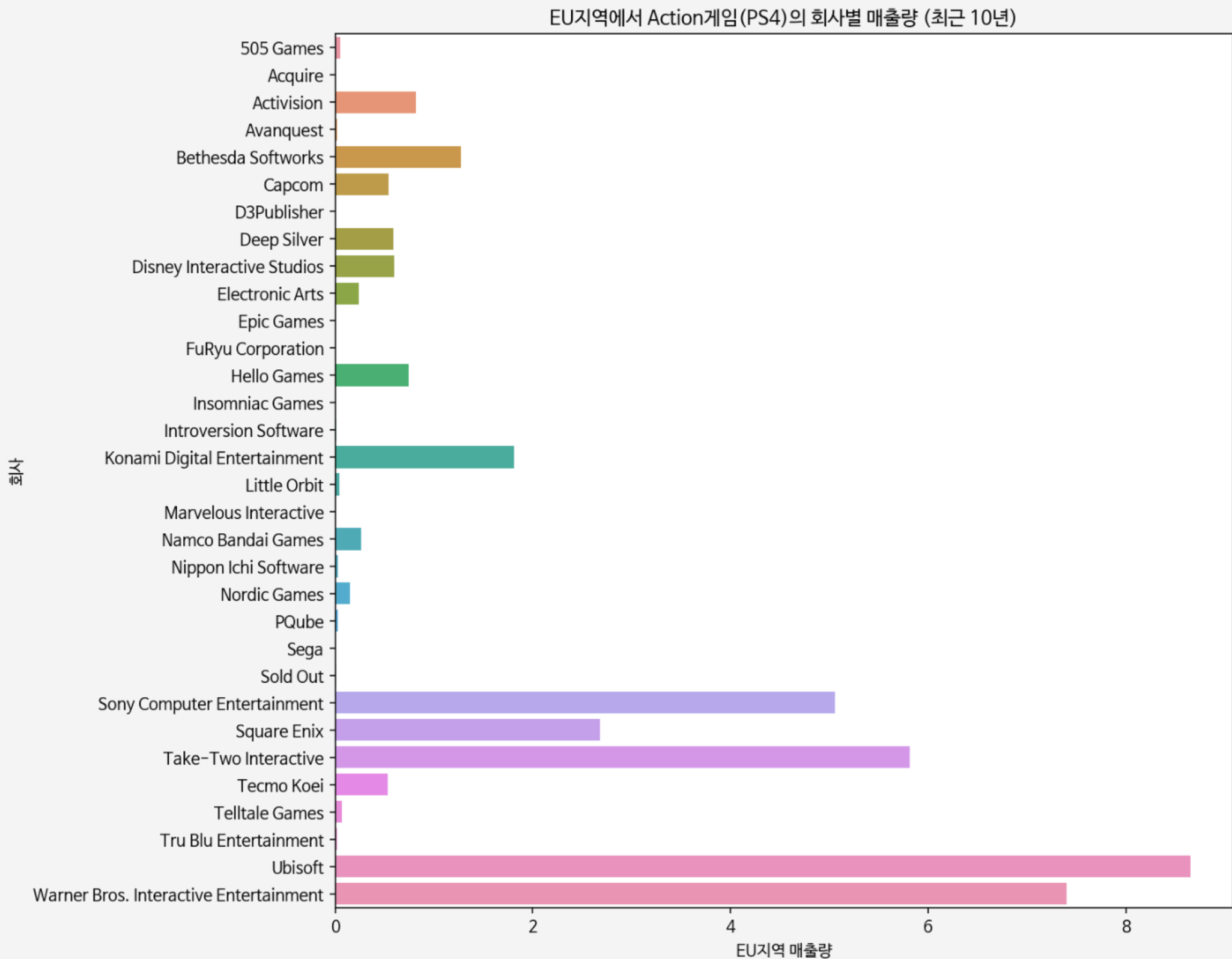
05. 설계할 게임 결정하기 (플랫폼)

| 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!

---

더 자세한 정보 : [https://github.com/colacan100/Game\\_Production\\_Plan\\_Project](https://github.com/colacan100/Game_Production_Plan_Project)