안녕하십니까. 발표를 맡은 이영술 입니다.

다음 분기에 어떤 게임을 제작할까에 대한 주제로 발표를 시작하겠습니다.

우리는 어떤 게임을 만들어야 할까요? 좋은 게임을 만들어야 할 겁니다.

그렇다면 좋은 게임이란 무엇일까요? 많이 팔리는 게임? 그래픽이 좋은 게임? 스토리가 명작인 게임?

다양한 기준이 있을 것입니다. 그러나 명확한 기준으로 정확한 분석을 통해 좋은 게임이 무엇인지 판단하는 것이 중요합니다.

저는 다음과 같은 항목을 가진 raw data를 가지고 가공, 분석하여 우리 사의 의사결정에 신뢰성을 높이고자 합니다.

저는 좋은 게임의 조건을 3가지로 생각하고 데이터를 정제하였습니다.

첫 번째 조건은 접근성 입니다. 좋은 상권에 손님이 몰리듯이, 게이머들이 많이 이용하는 플랫폼으로 게임을 출시하면 플레이어를 확보하는데 유리한 고지를 점할 수 있습니다.

<code>

raw data로 부터 Platform을 기준으로 Total 열을 추출하여 platform DataFrame을 만듭니다.

각각의 플랫폼으로 출시한 모든 게임의 판매량의 합이 1억장 미만인 데이터를 제거해줍니다.

여기에 제조사의 이름 list인 Maker를 DataFrame에 추가해줍니다.

각 제조사별로 출시한 게임의 총 판매량을 DataFrame으로 만들어주고,

Pie chart로 시각화를 진행한 결과, Sony 제조사의 게임기로 출시한 게임들이 판매량이 가장 높았고, 두 번째로는 Nintendo가 높았습니다.

</code>

그러므로 우리가 출시할 게임의 플랫폼은 Sony사의 플레이스테이션5로 정하는 것이 합리적입니다.

좋은 게임의 두 번째 조건은 지역별 호불호가 갈리지 않는 글로벌함 입니다.

국내 콘솔 시장이 급격히 성장하고 있긴 하지만, 전세계 시장에 비하면 작은 수준입니다. 그러므로 글로벌 고객을 확보하는 것이 중요합니다.

<code>

지역별 장르 선호도를 알아보기 위해 Genre 열을 기준으로 각각의 장르의 게임 판매량의 합을 지역별로 구하고, 이를 DataFrame으로 만들어줍니다.

만들어진 각각의 DataFrame들을 Genre 열을 기준으로 inner join 해줍니다.

각 장르의 판매량의 합인 Total을 생성하여 DataFrame에 삽입해줍니다.

판매량이 높은 순 부터 낮은 순으로 내림차순 정렬을 한 결과, Action 장르의 게임의 판매량이 가장 높은것으로 나타났습니다.

이 DataFrame의 data를 가지고 Pie chart로 시각화를 진행하였습니다.

</code>

지역별 판매량으로 보면, 미국, 유럽, 기타 지역들에서는 Action 장르가 가장 높은 판매량을 기록했고, 일본에서는 Role Playing 장르가 가장 많은 판매량을 기록했지만, Action 장르가 두 번째로 높은 판매량을 기록하였습니다.

그렇기 때문에 글로벌적인 측면에서 Action 장르의 게임을 제작하는 것이 합리적으로 보입니다.

좋은 게임의 세 번째 조건은 트렌디함 입니다.

SNS, 스트리밍 기술 등의 발전으로 트렌디한 컨텐츠는 찰나의 시간에 전세계로 퍼져나갑니다. 그렇기 때문에 우리는 트렌드에 맞는 게임을 만들어야합니다.

트렌디한 게임을 만들기 위해서라도 게임 장르의 트렌드 변화를 살펴볼 필요가 있습니다.

<code>

1980년 부터 2020년 까지 Genre를 기준으로 10년 단위로 묶은 DataFrame 생성, inner join 합니다.

생성한 DataFrame을 pie chart로 시각화 한 결과, 90년대를 제외하고 모두 Action 장르가 트렌드 리더였습니다.

</code>

세 가지 기준으로 데이터를 분석한 결과, 다음 분기에 설계할 게임은 Sony사 PS 플랫폼의 Action 게임으로 결정하는 것이 합리적이라 판단됩니다.

그러나 Action 장르도 매우 다양하기 때문에, 세부 장르를 결정하기 위해 Action 장르의 벤치마킹할 게임을 알아보겠습니다.

<code>

Action 장르 게임의 총 판매량을 기준으로 내림차순 정렬하여, 상위 5가지 게임을 출력합니다.

그 결과, 상위 5개 게임 모두 GTA 시리즈가 차지하였습니다.

</code>

그 중 최신작인 GTA5는 무한에 가까운 자유도를 가진 오픈월드 샌드박스식 어드벤처 게임입니다.

자유도와 오픈월드라는 요소가 게이머들에게 정말 어필이 잘 되는 키워드 입니다.

오픈월드의 대표작인 엘더스크롤5, GTA5, 젤다의 전설 야생의 숨결, 그리고 최신작 엘든링까지, 국내외를 막론하고 메가히트를 친 게임입니다.

그러므로, 최종적으로 PS 플랫폼의 오픈월드 액션 게임을 설계하는 것을 적극 권유합니다.

이상, 발표자 이영술 이었습니다. 감사합니다.