#1

안녕하세요 다음 분기 게임 설계에 대한 목적을 바탕으로

데이터 분석 보고 올려드릴 남자인입니다.

#2

목차는 다음과 같습니다.

#3

데이터 전처리에 대해 얘기드리겠습니다.

데이터 전처리 진행과정은 다음과 같이 진행했습니다.

데이터의 품질적인 문제가 있어, 수정하는 작업을 진행했습니다.

먼저 결측치 확인 결과, 379개의 결측치가 확인되었고 총 16,597개의 데이터 중 2%에 해당하는 것으로 전체적인 결과에 큰 영향을 미치지 않을 것 같아 제거하였습니다.

이후, 무의미한 컬럼을 삭제하였고,

연도 및 판매량 데이터의 타입이 숫자가 아닌 문자이며

일부 데이터 단위가 통일되어 있지 않아 정렬하였습니다.

다음은 기존의 데이터를 통해 알고자 하는 데이터를 뽑아내었습니다.

먼저 국가별 게임 출고량의 총합을 구해 전체 출고량을 계산하였습니다.

그리고 각국가별 게임 출고량을 국가별 인구수로 나누어 1000명당 출고량을 계산하여

Popular index로 활용하였습니다.

연도 및 장르별 총 출고량을 확인했을 때, 1991년 미만 연도와 2016년 이상 연도의

데이터에 결측치가 확인되어

이 또한 제거하고 최종 데이터셋으로 사용하였습니다.

#4

지역에 따른 선호 게임 종류에 대해 알아보도록 하겠습니다.

기존의 데이터의 경우, 총 4개로 구분된 지역 출고량이 있었으며,

장르별 출고량 데이터를 뽑아, 지역간 PCA를 진행하였습니다.

Scree plot을 통해 PC1만으로 각 지역을 축소하여 구분할 수 있었으나,

기존의 지역별 출고량이 명확히 구분되어 있으므로, 따로 지역을 통합할 필요는 없다고 판단하였습니다.

#5

지역별 게임 장르에 대한 출고량 추이입니다.

장르별 총 출고량 데이터를 지역별로 확인한 결과,

1991-2015년까지의 총 출고량을 기반으로 일본을 제외한 타 지역들의 선호 게임 장르가 유사함을 확인했습니다.

#6

일본을 제외한 타 지역의 경우, 총 출고량 순위와 동일하게 장르별 출고량 순위가

1 순위 Action, 2 순위 Sports, 3 순위 Shooter 게임으로 유사했습니다.

일본의 경우는 특이하게, Role-Playing(28.27 %) 장르의 출고량이 1순위임을 확인했습니다.

따라서, 지역별로 선호하는 게임의 장르가 다르다고 판단하였음

#7

다음은 연도별 게임 트렌드를 확인해보도록 하겠습니다.

연도별 트렌드 또한 장르별 총 출고량을 바탕으로 파악했습니다.

전체적인 트렌드의 흐름의 경우, 액션과 Shooter 장르가 증가하는 추세임을 보아 주요 트렌드임을 확인할 수 있었습니다.

과거에는 기술을 통한 게임 구현에 한계가 있었기에 게임 장르가 한정적이고 비등했던 것으로 추측됩니다.

#8

이번에는 연도를 조금 더 그룹화 해서 보고자 했습니다.

10년 단위로 게임 장르에 따른 출고량 추이를 확인해본 결과, Action, Sports, Shooter 등의 역동적이고 활발한 게임이 트렌드가 되고 있음을 확인할 수 있었습니다.

#9

다음은 인기게임에 대한 분석입니다.

국가별 출고량과 국가의 인구수를 통한 1000명당 출고량을 설정하였습니다.

1991-2015년까지의 데이터를 바탕으로, top 10 게임을 다음과 같이 확인할 수 있었습니다.

특히 독보적으로 높은 출고량을 가진 게임은 wii sports였으며, 인기 게임 플랫폼의 60%는 wii를 통해 배급되었습니다.

#10

그러나 최근 2010-2015년도의 Top 10 게임을 분석했을 때는 경향이 달랐습니다.

특히, 동일 게임의 타 플랫폼 출시 작품이 높은 순위에 랭크되는 것을 확인할 수 있었습니다.

이는 소비자가 보유하고 있는 플랫폼 종류가 각기 다르기에 신규 게임 출시시 여러 플랫폼에 배급하는 것으로 추측됩니다.

또한, call of duty나 GTA의 경우, 후속작이 있는 시리즈 게임이 인기가 있는 것을 확인할 수 있었습니다.

#11

결론입니다.

현재 2015년 하반기, 저희 회사는 이 데이터를 보고 어떤 게임을 설계해야할지 논의했습니다.

주어진 데이터를 보고 논의한 게임 설계 방향은 다음과 같습니다.

2016년 상반기부터 개발을 시작해 개발 및 베타 테스트 등을 종합하여 3년을 예상하고 2019년 출시하기로 예정했습니다.

타겟 지역 설정은 다음과 같습니다.

2010~2015년 North America와 EU의 지역별 게임 총 출고량은 전체의 77%에 달하므로

North America 에서 출시하는 것을 목표로 했습니다.

PS와 Xbox의 2010-2015 기간의 플랫폼 비중은 인기 top 10 게임의 90%를 차지하며, 두 플랫폼은 Unity 엔진을 활용하여 동시에 개발이 가능합니다.

따라서 Xbox와 PS 를 중심으로 게임 개발 진행을 목표했습니다.

최근 5년간 장르를 확인한 결과, Call of Duty, GTA 등의 액션 슈팅 기반의 게임이 약 32%를 차지했음.

이를 바탕으로 두 가지안을 경영진에 확인하여 개발을 진행하고자 합니다.

1안) 향후, 인기 시리즈화를 목표로 하여 슈팅+액션 장르가 융합된 장르 출시 제안

2안) 이미 자리잡은 슈팅, 액션 장르와의 경쟁을 피하고 스포츠(15%)와 Misc(미셀리니우스) 장르로 틈새시장 공략

현 1안을 기반으로 하여 출시 예상 장르는 Shooting과 Action이 결합된 장르이며, 순차 출시를 목표로 하고 있습니다.

지금까지 들어주셔서 감사합니다.