

# Prj 발표

## 1. 최종 분석 목표

### # 다음 분기에 어떤 게임을 설계해야 하는가 ?

[+ 코드](#)[+ Markdown](#)

[ 스크립트 :

프로젝트 발표를 시작 하겠습니다.

전달 받은 분석 요청 사항은 “ 다음 분기에 어떤 게임을 설계 해야 하는가?” 었습니다.

본사에서 새로 개발팀을 꾸려서 신규 게임을 개발하려고 하며, 이때 어떤 게임을 만들어야 성공을 할 수 있을지 분석해 달라

였으며

분석 요청 자료로써 Data를 전달을 받았습니다

]

## 최종 목표 요청사항 상세 정의

= 1 단계

- \* 어떤 장르를 개발해야 하는가?
- \* 어떤 플랫폼용으로 개발해야 하는가?
- \* 어떤 지역(언어지원 , 주요 마케팅 역량 집중 )을 주요 타겟으로 잡아야 하는가?

[ 스크립트 :

분석이 올바르게 이루어 지기 위해서는 목표에 대한 정확한 정의가 이루어 져야만

→ 정확한 분석 방향과 방법, 목표가 정해질 수 있기 때문에

전달 받은 요청사항을

구현 가능한 상세한 목표로 재 정의 하였습니다.

세부 목표로는

어떤 장르를 개발 해야 하는가? , 어떤 플랫폼용으로 개발해야 하는가?

어떤 지역 (언어지원 ,마케팅 역량집중)을 타겟으로 잡아야 하는가 ? 로 잡았습니다.

]

## 분석 결과의 해석 방법 ?

- 최고로 높은 확률의 조합이 정답이 아니다.
  - 우리가 투입할 수 있는 자원에 따라서 전략적으로 선택이 필요 하다.
    - 개발팀의 역량 및 특성, 회사에서 투입 가능 자원에 따라 선택의 변경이 필요
    - 블루오션 , 레드오션등의 전략적 선택에 따라서도 달라지게 됨
    - 미래의 성장을 위한 투자 여부 등의... 고려 사항들이 많을 것이다.

[ 스크립트 :

분석 결과를 말씀 드리기 앞서서

분석결과에 대한 확증편향이나 분석에 대한 맹신, 불신 등이 생기지 않도록 한번~ 주의환기를 잠깐 하고 지나 가겠습니다.

분석결과를 어떻게 이해하고 활용하면 좋을지 잠시 마음을 릴렉싱 하는 차원에서 들어 주십시오.

]

- 분석 결과의 해석은 관점에 따르게 볼 수 있다.

ex ) a장르의 hit 게임의 확률이 가장 높다

-> a장르를 좋아하는 사람이 많다는 의미

or

-> a장르에 높은 개발력 , 혹은 높은 충성도를 가지고 있는 경쟁사가 있다는 의미

[ 스크립트 :

반대의 경우 높은 개발력을 가진 회사가 적다 혹은 경쟁자가 적은 신규 개척 시장이다 로 해석 할 수도 있다. )

]

- 반복적인 재 해석 과정이 필요

→ 계획 수립 과정이 점차 진행 되어 가고 구체화 되어 가면서 분석 데이터를 보는 상황과 관점이 달라지게 될 것입니다.

이에 따라 재 해석 분석 되어 져야 할 것이고 , 이 작업은 계속 반복 되어져야 할 것임

[ 스크립트 :

이번 분석은 사전 계획 단계에서의 훑어 보기 단계, 분석 데이터 활용 방향의 탐색 초기 과정 으로 보아야 할 것 입니다.

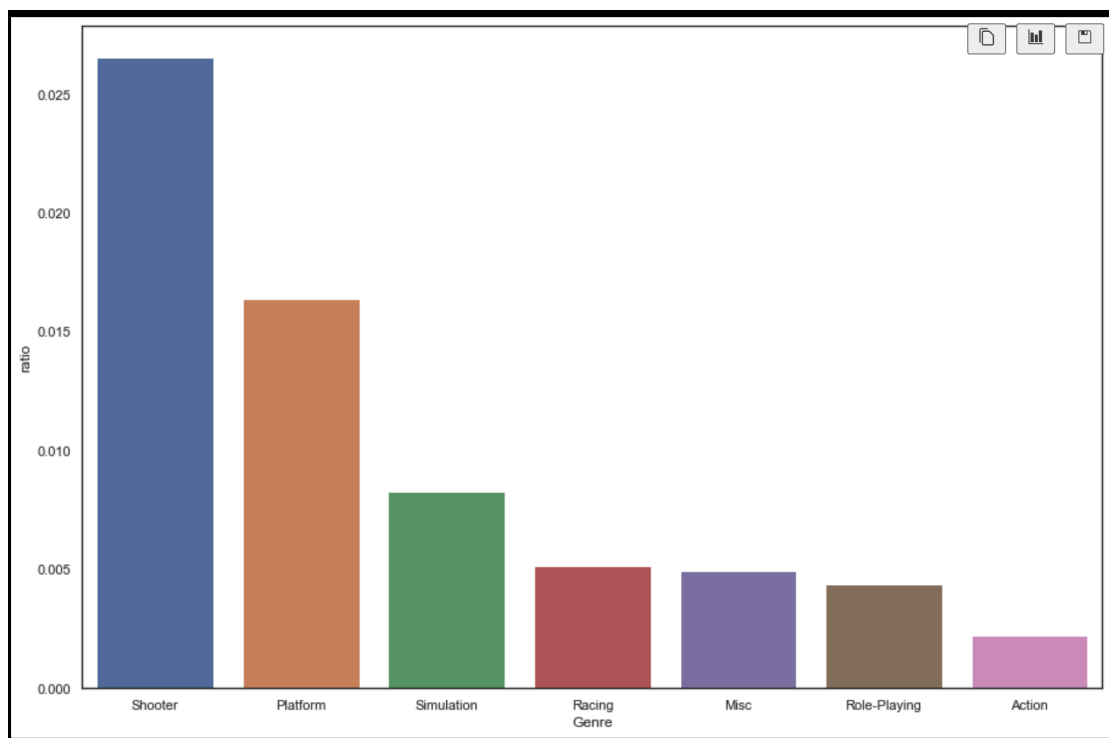
]

# 분석 결과

## 어떤 장르를 개발 해야 하는가?

→ 어떤 장르를 개발 했을 때 히트 게임일 될 확률이 높은가?

→ 각 장르별 히트 게임 확률

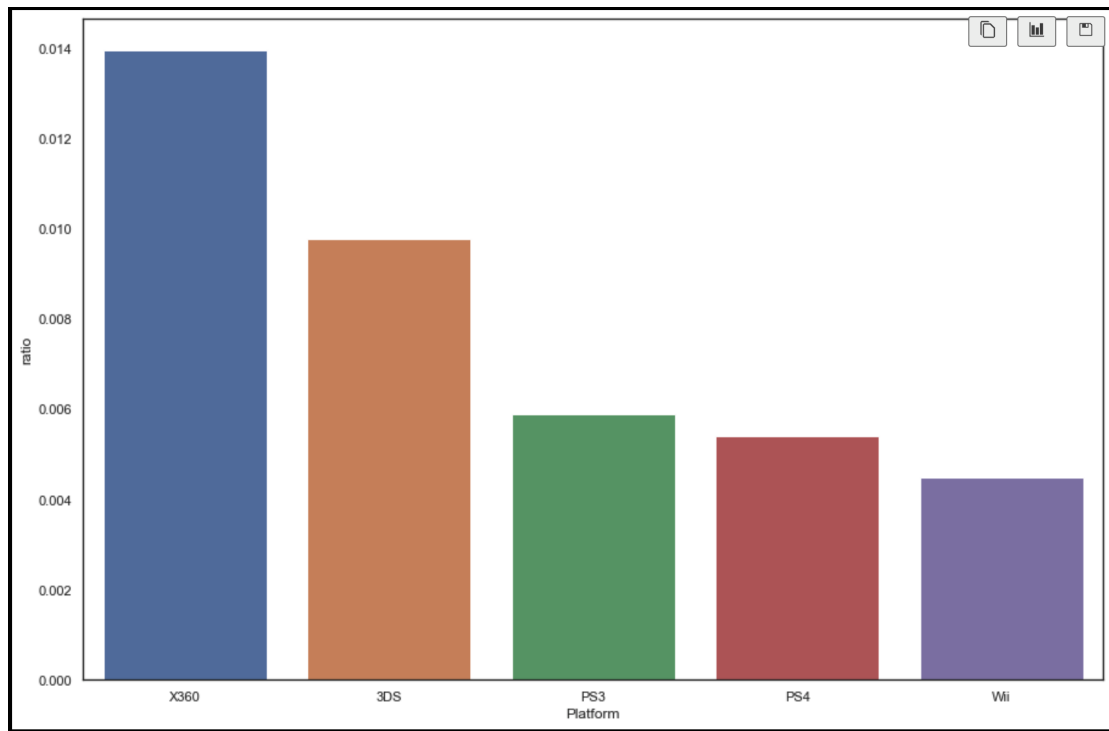


→ 슈팅과 플랫폼 게임에 히트게임이 높게 분포

## 어떤 플랫폼용으로 개발 해야 하는가?

→ 어떤 플랫폼 용으로 개발 했을 때 히트 게임이 될 확률이 높은가?

→ 각 플랫폼 별 히트 게임 확률



[ 스크립트

그래프는 위와 같이 도출이 되었지만, 이후의 분석결과에 의하면

플랫폼은 일정기간 특성 시기에 집중된 후 에 급격히 쇠퇴하는 특성이 있어 보입니다.

, 분석을 위해 제공 되어진 DATA에는 최근의 데이터가 없는 관계로

현재 어떤 플랫폼이 대세인지 ,하락기인지 , 개발 완료시점에 대세 일지 판단 하기가 어렵 습니다.

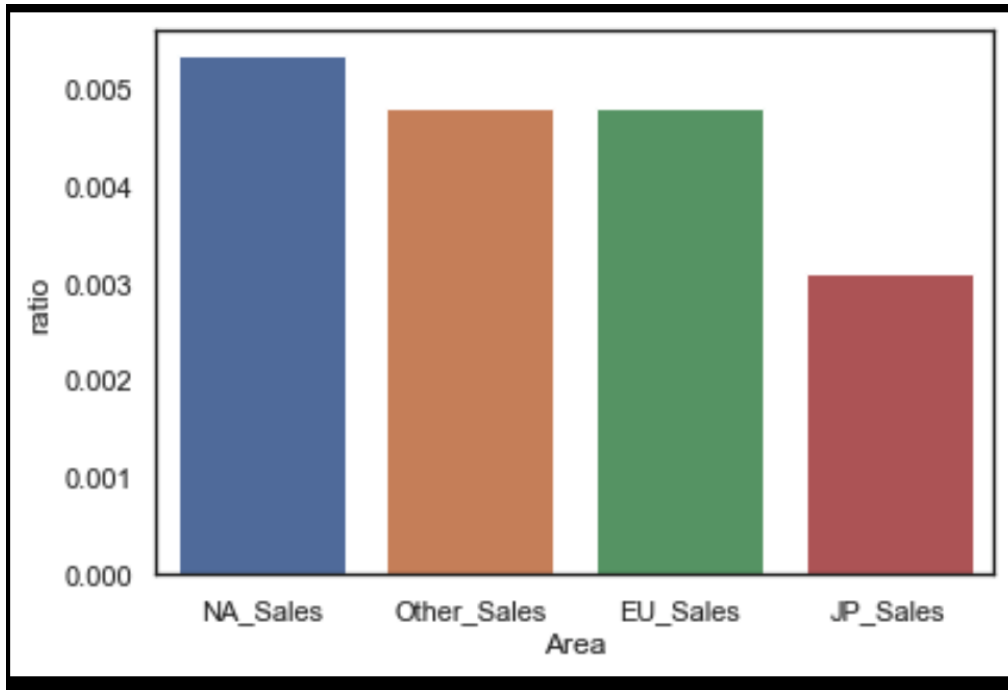
→ 추가적인 최신 데이터를 확보 후 재 분석을 하는 것이 필요하다고 생각합니다.

]

## 어떤 지역을 대상으로 게임을 개발 하여야 하는가?

→ 어떤 언어를 지원 해야 하는가?, 주요 마케팅 역량 집중 필요 지역은?

→ 각 지역별 히트 게임일 확률



[ 스크립트

그래프 상의 결과 차이는 크지 않아 보이며, 확률도 낮아서 지역에 따른 영향은 크지 않아 보입니다.

하지만 언어지원의 경우에는 영어 지원은 필수로 매우 중요해 보이며, 단일 언어권으로써 다음으로 일본어가 중요해 보이는데

유럽의 경우 언어 비율은 어떻게 되는지는 ... 추가적이 확인이 필요해 보입니다.

유럽에서 사용되는 언어는 => 영어와 ,독일어 ,이탈리아어, 프랑스어, 러시아어 , 기타

마케팅 지역 = 미국 , 기타 , 유럽 , 일본 순이며

높은 매출을 위해서는 미국 쪽의 마케팅 지원은 의미 있어 보이지만

지역별 마케팅,판매 비용등의 사항을 고려하여 각각의 선택이 필요해 보입니다.

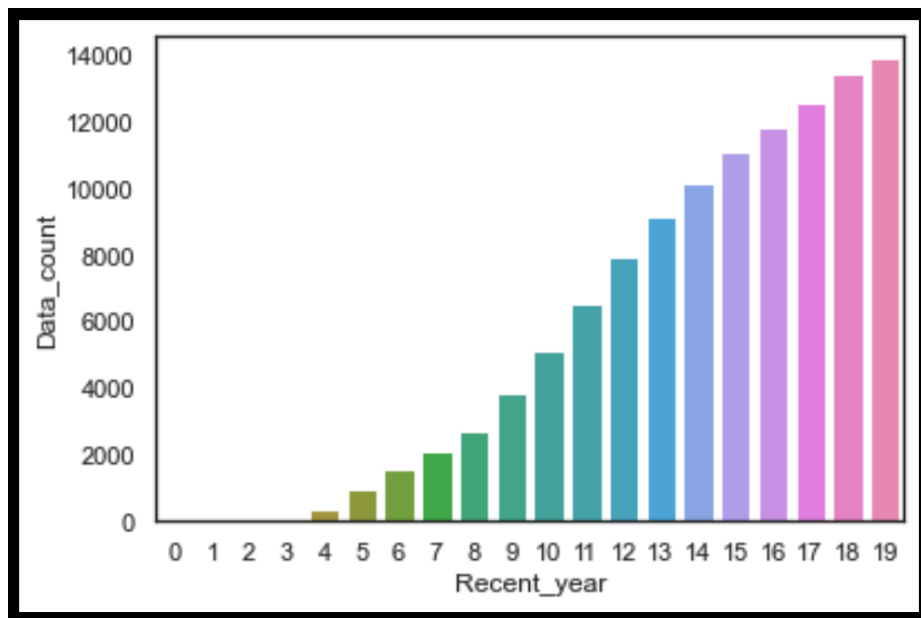
]

## (기타) 사용된 분석 방법 , 보완 필요 사항

- hit 게임 여부의 구분은 clustering 방법을 통하여 매출량을 기준으로 그룹핑
- 베이지안 이론을 이용하여 분석

### 보완 필요 사항

- 분석 Data의 보완이 필요함
  - 최근 연도의 데이터가 전체에 비해 매우 부족함
  - 데이터의 신뢰도 확보 필요 → 원 소스가 copy & paste로 만들어진 부분이 많은 것으로 보임 ( 데이터 수급처 검증 필요 )
  - 데이터의 플랫폼이 편중되어 있는것으로 보임 , PC등의 data가 매우 부족



[ 스크립트 :

그래프를 보시면 최근 4~5년 이내의 데이터는 거의 있지도 않은것을 알 수 있습니다.

2019년 스팀 출시 게임만 8396개 인데.. 전체 데이터 는 16000개 정도로 적었고

이중에 PC의 비율도 적은 data상의 문제 가 있었습니다.

]

# 추가 필수 분석 요청 사항

2-1. 지역에 따라서 선호하는 게임 장르가 다를까 라는 질문에 대답을 하셔야합니다.

가설 검증법을 이용하여

최선호 게임장르의 각 지역별 매출 비율이 같다고 할 수 있는지를 검증하였음

신뢰도 95%를 기준으로 분석하였음

분석 결과

: 각 지역은 선호 게임 장르는 같지 않다. 입니다

2-2. 연도별 게임의 트렌드가 있을까 라는 질문에 대답을 하셔야합니다.

2-2-1 트렌드 => 최 선호 장르

[스크립트 :

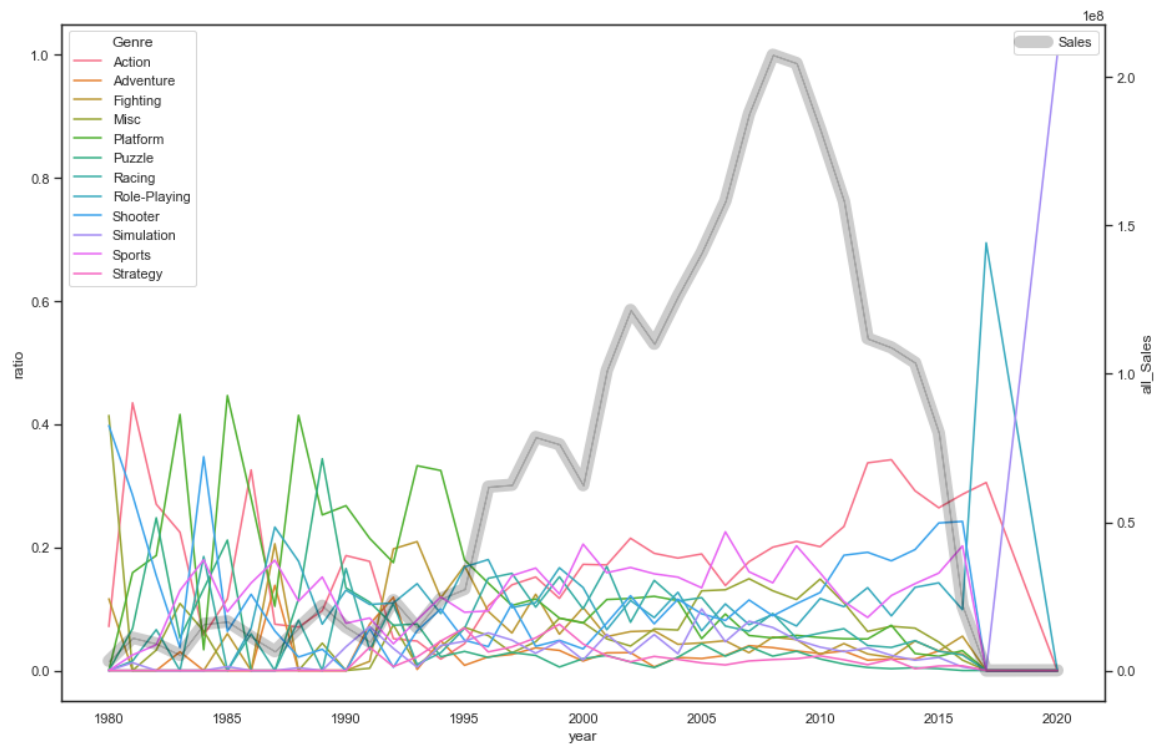
트렌드는 가설로 검증하는 방법이 부적절해 보였기 때문에 그래프를 이용하여 직관적으로 파악되는 특징이 있는지 확인 하였습니다.

선호 장르와, 플랫폼으로 구분 하였고

그래프에서 검은선은 전체의 매출 을 의미하며 분석에 의미 있는 구간을 파악하기 위하여 포함 하였습니다.

]





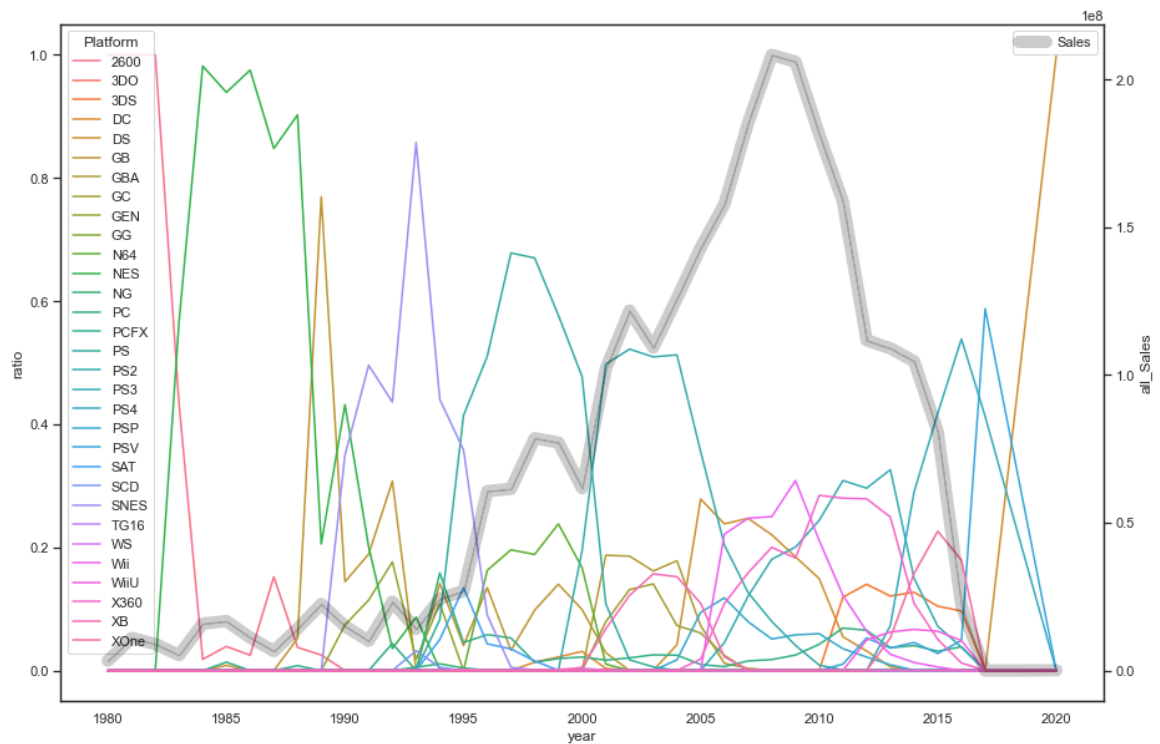
매출이 충분히 있는 1995~2015년 만을 본다면.

- \* Action, Sports 가 상위를 차지하고 있고.
- \* Shooter 장르가 상위권 이면서 조금씩 매출 비율이 늘어나는 경향이 있다고 할 수 있을 것으로 보인다.

2-2-2 트렌드 => 최 선호 플랫폼

+ 코드

+ Markdown



플랫폼의 경우 특정시기별로 플랫폼이 반짝 났다가 사그라 지는 패턴이 보임

## 2-3. 출고량이 높은 게임에 대한 분석 및 시각화 프로세스가 포함되어야 합니다.

- \*(v) hit game 의 전체 매출 비중
- \*(v) 연도별 hit game의 전체 매출 비중 변화
- \*(v) hit game 의 장르별 비율
- \*(v) hit game 의 플랫폼별 비율

+ 코드 + Markdown

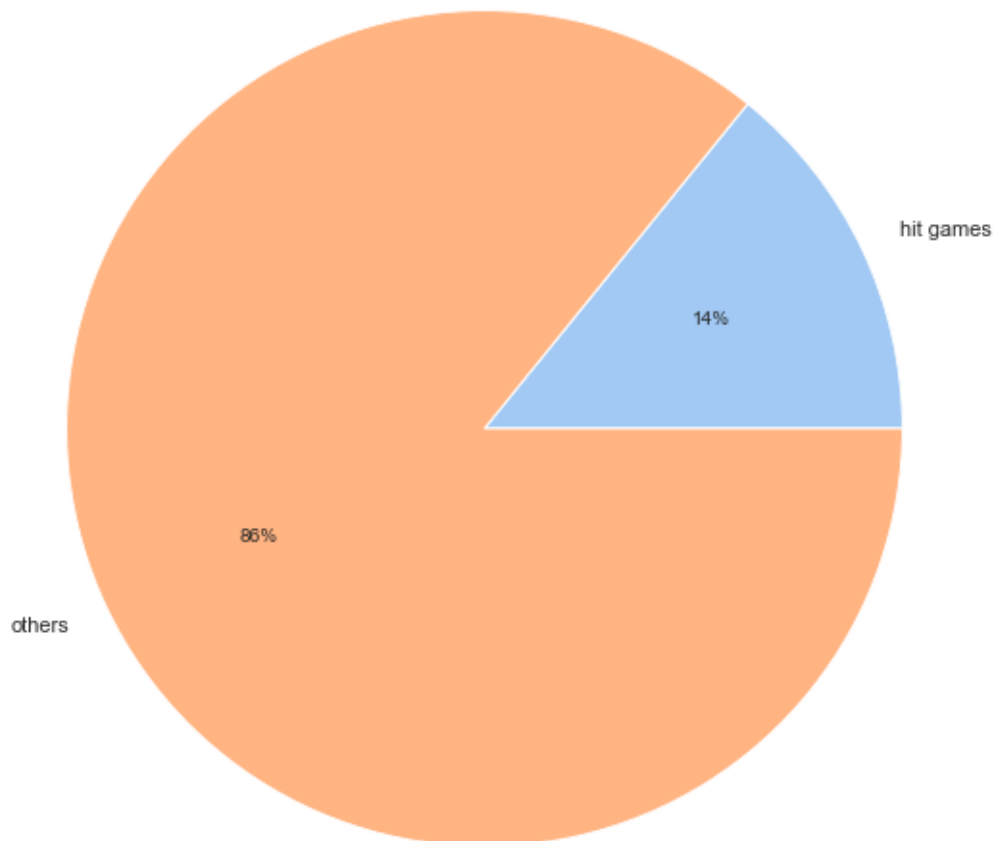
### [ 스크립트

최근의 경향이 아닌 전체적인 hit게임의 특성을 요청하신것으로

전체 기간을 대상으로 분석 하였습니다.

]

### hit game 의 전체 매출 비중

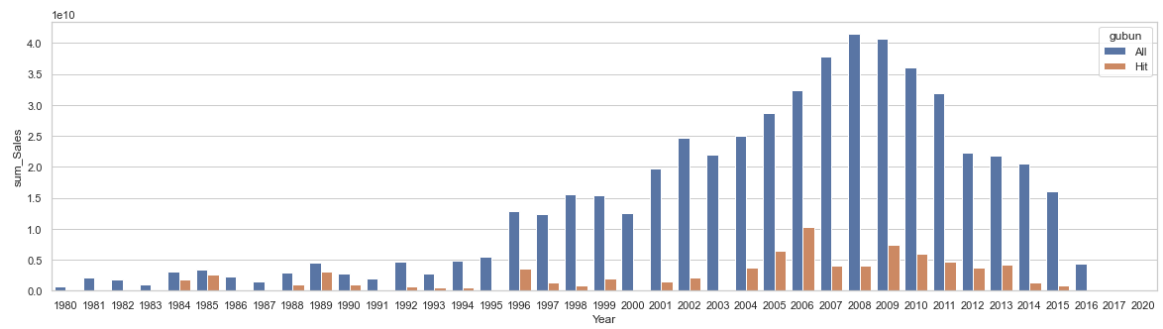


[

hit 게임은 전체 게임 매출의 14% 정도를 차지 합니다.

]

### 연도별 hit game의 매출 비교

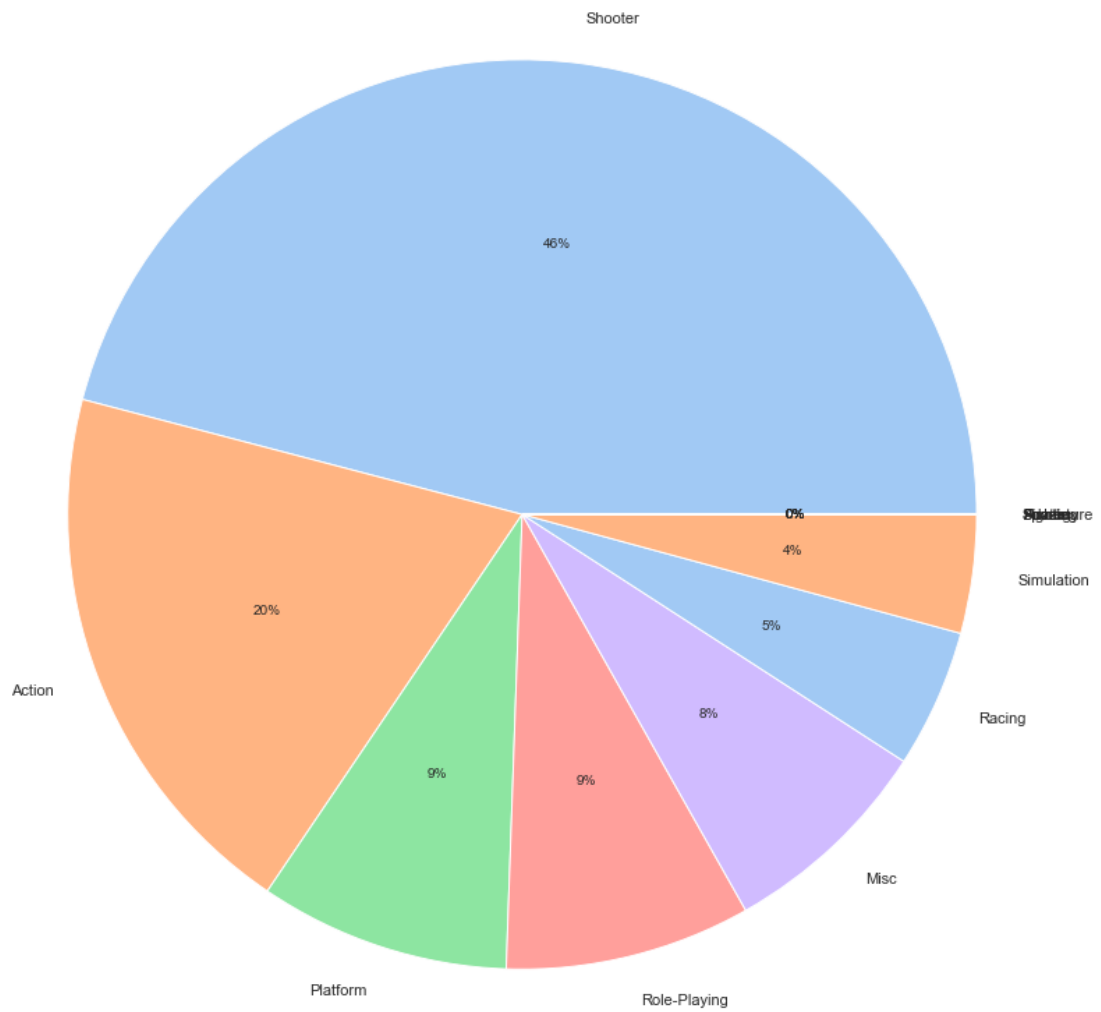


[

연도별 hit 게임의 매출 비율은 별 특징이 없어 보입니다. 꾸준히 매년 hit 게임이 출시 되었고, 비슷한 매출 비율을 유지한 것으로 보입니다.

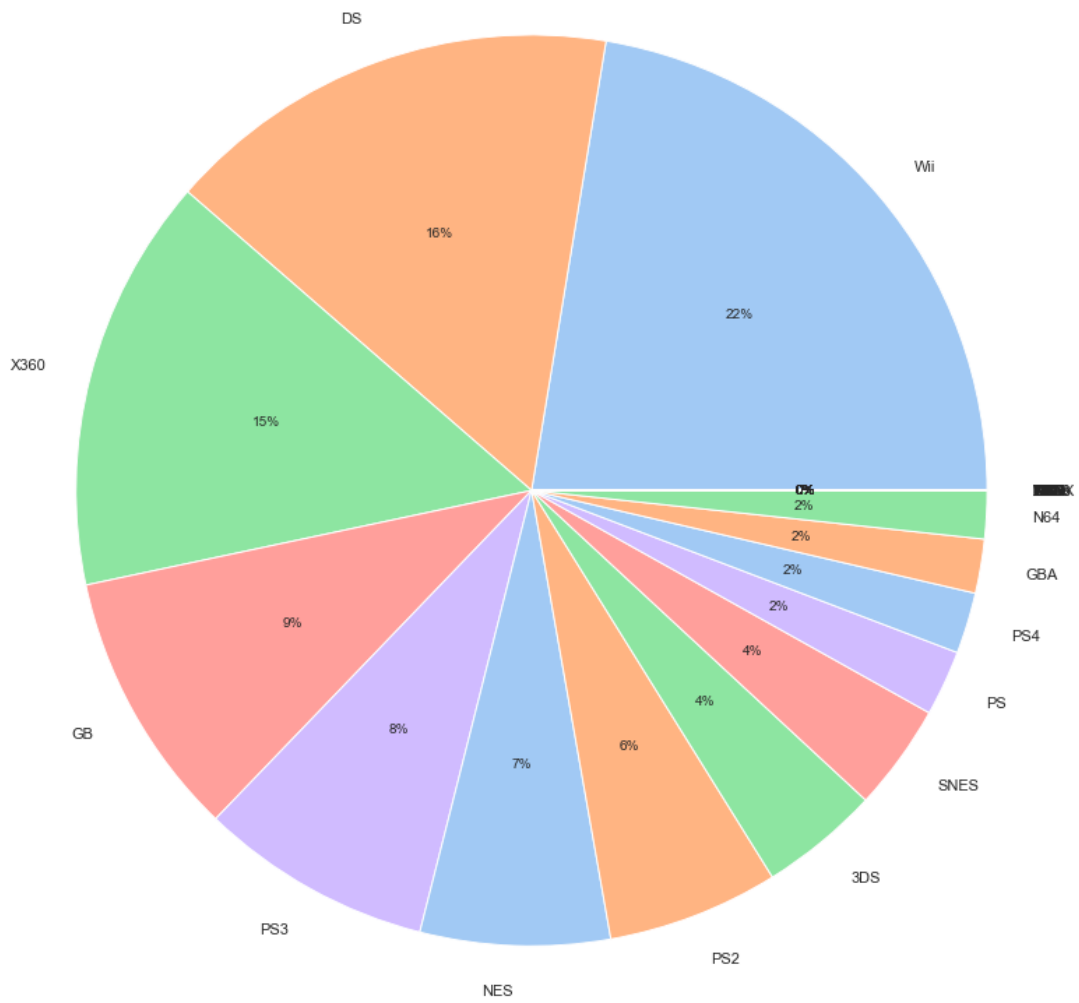
]

## hit game 의 장르별 비율



[  
역대로 히트한 게임의 장르 비율은 슈팅과 액션이 매우 높습니다.  
]

### hit game 의 플랫폼별 비율



[  
역대로 매출이 가장 높았던 히트게임의 플랫폼 비율은 위와 같지만 → 이는 앞으로 개발할  
플랫폼을 선택하는 자료로는 부적합 합니다.  
]