

던전 앤 파이터즈 EDA

Jaeyuel Park

2022 5 1

Objectives

'던전 앤 파이터즈' 유저들은 무엇에 관심이 있을까?

'무엇이 남았는가?', '이 게임은 무엇이 특별한 것일까?'. 처음으로 던전 앤 파이터즈를 플레이하기 전에 품고 있던 의문들입니다. 이러한 의문들에 초점을 맞추어 게임을 플레이했고, 100 레벨을 찍었습니다.

'아직은 잘 모르겠다.' 100 레벨을 찍고 들었던 생각입니다. 이에 다음과 같은 질문에 초점을 맞추어 분석을 진행했습니다.

'기존의 유저들은 왜 던전 앤 파이터즈를 플레이 할까?'. 즉, '던전 앤 파이터즈' 유저들은 무엇에 관심이 있을까?라는 질문이 이 데이터 분석의 목표입니다.

Overview

similarweb 을 통해 던전앤 파이터즈 유저들의 상위 트래픽을 확인하였고, 던파조선과 dc 던전앤파이터갤러리가 높은 던전앤 파이터즈 사이트와 높은 연결성을 보여줬습니다.

이에 분석은 던파조선과 던전 앤 파이터 갤러리의 각 각 200pg 의 글들(8000~9000 개의 게시글)을 바탕으로 진행되었습니다.

간단히 token 과 bigram 의 빈도수를 통해, 유저들이 언급하는 빈도수가 높은 단어와 구들을 살펴보았습니다. 이를 통해, 다음과 같은 사실을 알 수 있었습니다.

1. 현재 유저들이 가장 큰 관심을 두고 있는 것은, 파괴된 죽음의 성 마스터 콘텐츠였습니다. 가장 많은 token 빈도수를 차지 했습니다.
2. 장비의 경우 105 레벨 장비인 엔트정령 시리즈에 관심도가 높았는데, 이는 DC 갤러리의 바이그램, 던파조선의 바이그램을 통해 확인 할 수 있었습니다.

3. 던파조선에서는 상위권에 없었지만, DC 의 경우에는 명성에 관심이 많았습니다.
이는 파괴된 죽음의 성 마스터 입장권과 관련이 있어 보입니다.
4. 피로도에 대하여, 다양한 논의가 진행되고 있어 보입니다.

Getting Data & Cleaning Data

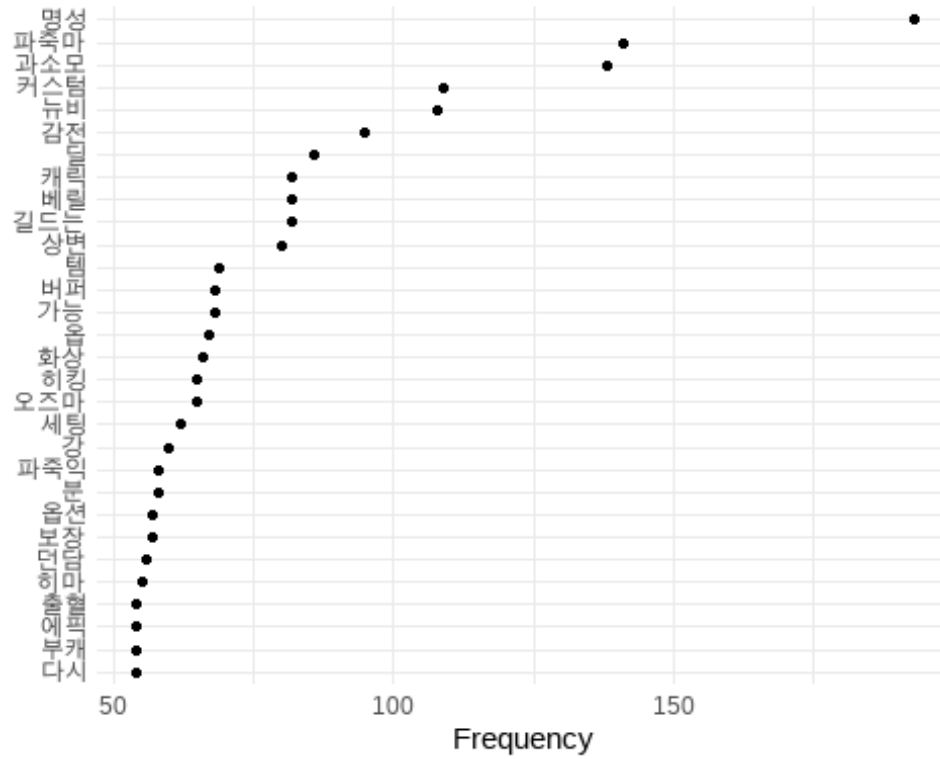
similarweb 에서 df.nexon.com 을 검색하면, 다음과 같은 사실을 알 수 있습니다. 1) Top outgoing link 에서 결제 페이지를 제외하면, 8.89%가 dc 던전앤 파이터즈 갤러리로 향합니다. 2) Audience interest 의 other going sites 들 중에서는 던파조선이 링크되어 있었습니다.

그렇기 때문에, DC 던전앤 파이터즈 갤러리의 200pg 분량, 던파 조선 게시판 200pg 분량의 게시글을 스크래핑 했습니다.

R 의 tidyverse, stringi, quanteda 패키지를 활용하여 데이터를 정제했습니다.

EDA

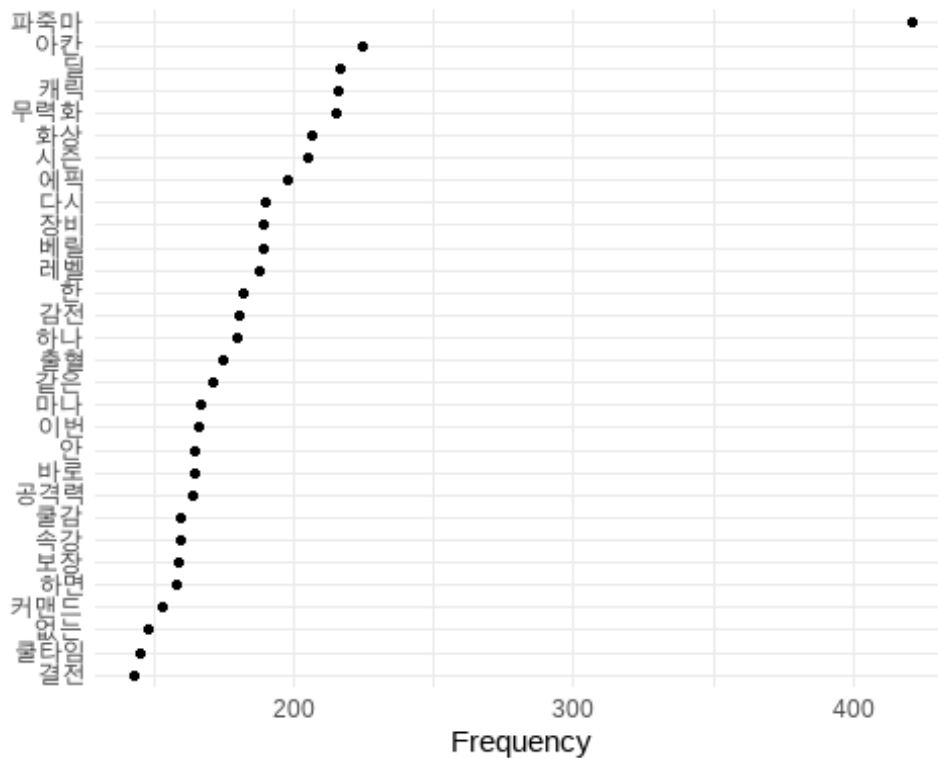
DC 던전앤파이터즈 갤러리 token 빈도수 plot



던전앤 파이터즈

갤러리는 명성, 파죽마, 파소모, 뉴비 순으로 관심이 많았습니다. 커스텀, 뉴비, 감전, 길드 등에 대한 관심도 눈에 띕니다. 이 중 길드의 경우에는 광고가 큰 비중을 차지함을 bigram 분석 과정에서 발견했습니다.

던파 조선 token 빈도수 plot



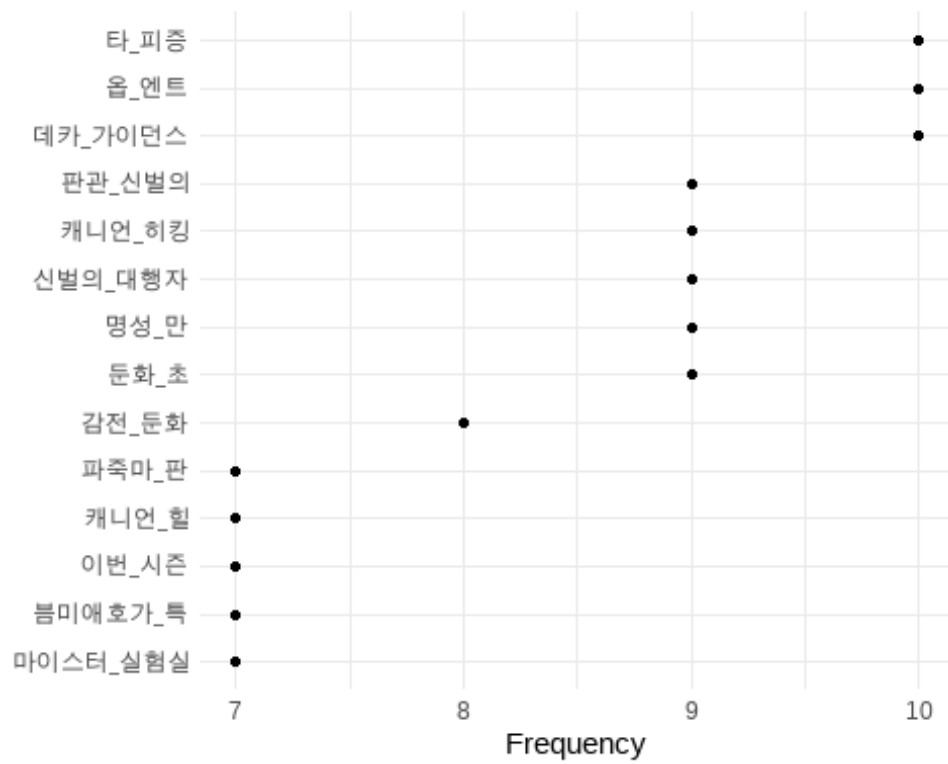
DC 에서는 가장 많은 관심을 받았던 명성에 대한 관심이 없다는 점이 눈에 띄니다. 그렇지만, 두 번째로 많은 관심을 받았고 명성과 깊은 연관성을 지닌, 파죽마는 던파조선에서도 여전히 높은 인기를 끌고 있었습니다.

각 커뮤니티 상위 100 개 빈도수 단어들의 교집합

조금씩 다르기는 하지만, 둘 모두에서 몇 가지 눈에 띄는 단어들이 존재함을 확인할 수 있었습니다. 이를 좀 더 자세히 알아보기 위해 빈도수, 상위 100 개의 단어들에서 교집합을 취하면 좀 더 명확히 확인할 수 있습니다.

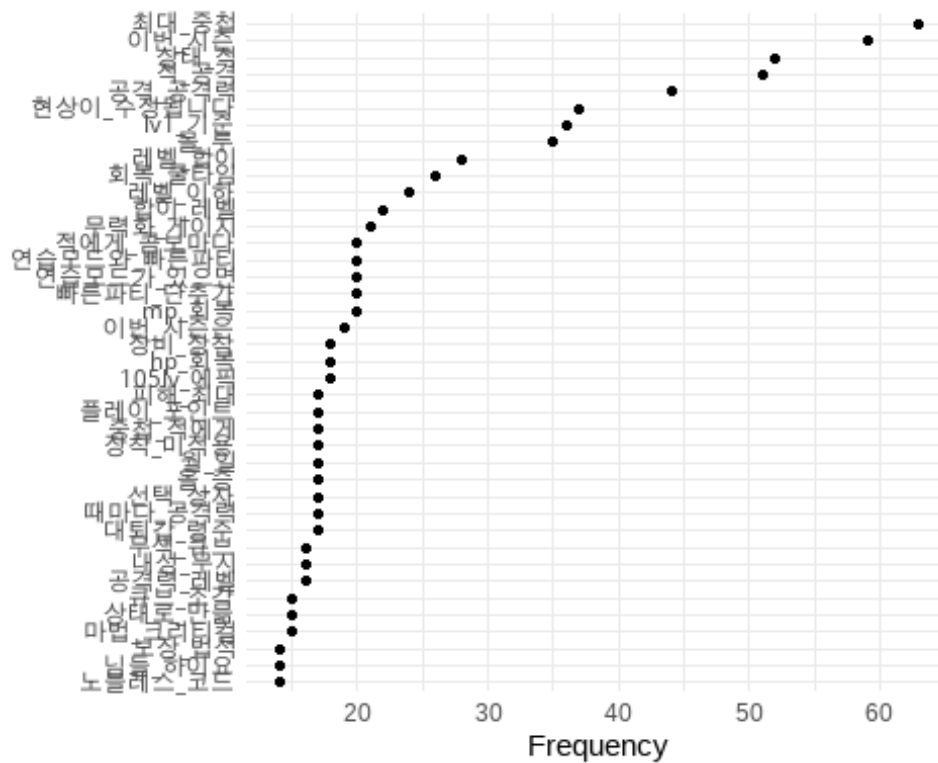
파죽마, 감전 세팅, 딜, 베릴, 버퍼, 화상 세팅, 히마, 에픽무기, 출혈 세팅, 속강, 피로도, 아칸, 무력화, 마법석 순으로 유저들의 관심이 많음을 확인할 수 있을 것입니다.

DC 던전앤 파이터즈 갤러리 bigram 시각화



역시, 105lv

아이템들을 얻을 수 있는 히킹과, 파괴된 죽음의 성 콘텐츠에 대한 관심이 눈에 띈다.



무력화 게이지,
105lv 에픽, 피로도 소모에 대한 언급들이 눈에 띈다. 그 외에는, 아이템 옵션에 대한 언급들.

##	옵_엔트	감전_둔화	파죽마_판	감전_화상
##	10	8	7	6
##	강_무기	화상_지연딜	무력화형_상태이상	커스텀_법석
##	6	5	5	5
##	출혈_중독	감전_무력	무력_감전	용살자_보장
##	5	5	5	5
##	감전_출혈	히마_히킹	출혈_감전	결전_근원
##	4	4	4	4
##	중독_화상	화상_감전	옵_블루	블루_베릴
##	4	4	4	4
##	무력화_게이지	105lv_에픽	보장_법석	
##	21	18	14	
##	감전_화상	파죽마_분대	히마_히킹	
##	12	11	11	
##	출혈_화상	화상_출혈	특수던전의_대부분은	
##	10	10	10	
##	대부분은_연습모드가	던전은_대부분	대부분_일반던전으로	
##	10	10	10	

##	업데이트와_함께	함께_없어졌습니다	들어가기엔_피로도	
##	10	10	10	
##	피로도_소모가	막힌거죠_개발자분께	개발자분께_전달됐다니	
##	10	10	10	
##	있을까_했는데다시	했는데다시_물어보니		
##	10	10		

Conclusion

현재 대부분의 유저들의 관심사는 105lv - 110lv 구간입니다. 105lv 아이템, 110lv 던전인 파죽성, 명성, 피로도, 무력화게이지에 대한 관심이 이를 반증합니다. 이벤트를 거치면 던전엔 파이터즈를 처음 접하는 유저도 하루에서 이틀 사이에 100lv 을 찍을 수 있습니다. 그렇기 때문에, 이러한 관심은 당연해 보입니다.

반대로 생각하면, '1~105lv 까지의 콘텐츠는 상대적으로 다른 게임과의 차별이 어렵지 않을까?' 라는 의문이 듭니다.