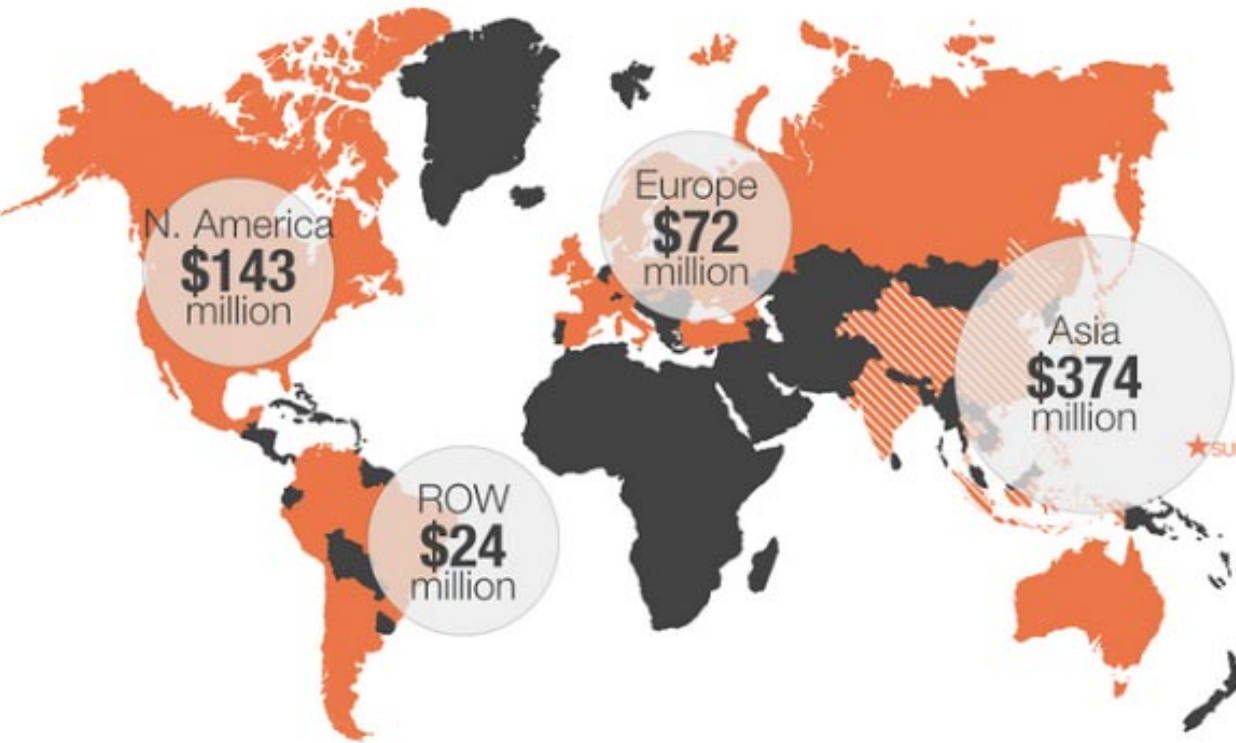
The background image shows a large-scale esports event stage. A massive screen at the top displays a group of players in blue jerseys celebrating, surrounded by logos for sponsors like ALIFAN, OGN, and others. The stage is filled with falling white and purple confetti. In the foreground, a group of people, including players and staff, are standing on the stage, some holding flags. The WESG logo is visible on the stage floor.

게임 로그 데이터 분석 을 통한 영웅 픽 전략 제안

in MOBA Genre

김승년, 권오현, 허재형

Worldwide market for eSports by region, 2015E



REVENUE GROWTH

GLOBAL



China & South Korea
will generate

\$106M

in 2016, or 23% of global
esports revenues



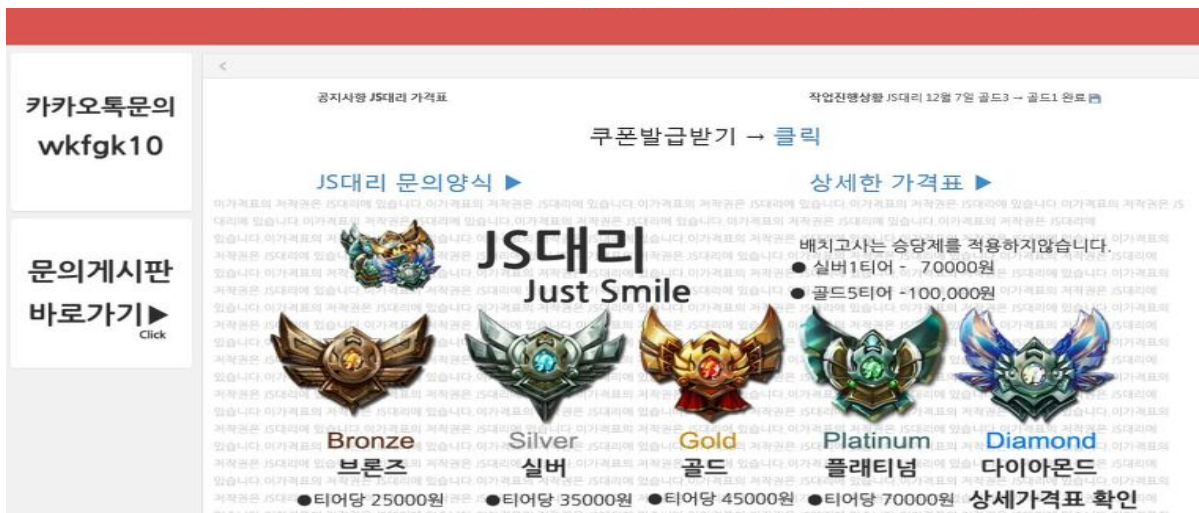
CHINA SKOREA NAM REST OF V

E-sports 시장이 가파르게 성장하고 있다.

대한민국 인구 모두가 게임을 한다고 가정하더라도, 매년 **인당 23만 4000원**을 게임에 소비
게임시장 연평균 복합성장률은 40.7%에 달함

엔터테인먼트 **컨텐츠** 등을 포함한다면 예상 시장규모는 더 커질 것으로 전망


현금이 오가는 대리게임, 강의 등
 유저들의 **승리에 대한 열망**도 높은 편!



[롤카데미 강의] LOL 롤 원딜 1:1 6만원짜리 강의! - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=r5ZjQtUTF2E>

2016. 3. 24. - 업로더: PD플 레릭

 ▶ 40:00 [롤카네미 강의]의 6만원짜리 1:1 챌린저의 강의! 막상하는것만 어려우시분 라인관리 법!

[퍼플팀] 롤강의 - 꼭 필요한 꿀팁 #1(챔피언만 조준) - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=2ncpqScREB0>

2015. 12. 17. - 업로더: hh w

[퍼플팀] 롤강의 - 꼭 필요한 꿀팁 #1(챔피언만 조준) 홈페이지 : www.퍼플팀.net.

[롤카데미 강의] LOL 롤 원딜 1:1 6만원짜리 강의! 3편 - YouTube

<https://www.youtube.com/watch?v=IIC8M8NaaCY>

2016. 3. 25. - 업로더: PD플 레릭

[롤카데미 강의]의 6만원짜리 1:1 챌린저의 강의! 막상하는것만 어려우시분 라인관리 법!



게임 산업과 데이터 산업의 연계가 두드러진다.

챔피언별 승률, 계정의 전적 데이터 및 롤플레이 다시 보기 기능 등이 제공되어 승률 향상에 도움이 됨.
OP.GG에만 매일 50만명이 다녀가며, 상위 5개 게임정보 사이트 방문자 수는 매일 1200만 명에 달한다.

왜 '히어로즈 오브 더 스톰'인가?



자사의 잘 나가는 다른 게임들에 등장하는 영웅들로 게임을 진행
-> 이미 **확보된 점유율**을 이용한 **시너지 효과** 창출 가능

PC방 점유율, 유저 수 등 여러 측면에서 성장 중
-> **향후 성장**이 기대됨

게임순위

2017년 5월 4일

순위	게임정보	점유율
1	 16주 1위 라이엇 게임즈 라이엇 게임즈 리그 오브 레전드	30.44%
2	오버워치	24.29%
3	피 파온라인3	7.5%
4	서든어택	6.3%
5	히어로즈 오브 더 스톰	3.47%
6	스타크래프트	3.16%
7	던전앤 파이터	2.62%
8	메이플 스토리	2.06%
9	디아블로 3	1.23%
10	리니지	1.17%






많은 유저/비유저가 마케팅에 동참 중

데이터로 어떻게 승률을 올리나?

Search:

Tank Bruiser Healer Support Ambusher Burst Damage Sustained Damage Siege Utility

영웅	플레이한 게임	Games Banned	Popularity	승률	% Δ
 머키	1,980	287	5.0 %	54.7 %	2.8 %
 사무로	3,422	1,286	10.4 %	54.5 %	-0.3 %
 초	126	200	0.7 %	54.0 %	10.7 %

Popular Talent Builds ?

Display as a Table ▾

Search:

플레이한 게임	승률	1	4	7	10	13	16
226	59.3 %						
110	57.3 %						
122	56.6 %						
137	56.2 %						
179	55.3 %						
323	53.9 %						
100	52.0 %						
125	50.4 %						







Sitewide Average Score Results

Last 7 Days ▾ 모든 리그

마지막 업데이트가 31 분전에 되었습니다.

Average Match Statistics Average Role Statistics

Search:

영웅	Games	Win %	T/D	Takedowns	Kills	D
 갈	126	54.0 %	6.0	15.0	4.5	2
 줄진	7,453	52.6 %	3.3	13.9	5.2	4
 크로미	6,380	47.9 %	5.4	15.4	4.9	2
 굴단	7,094	49.0 %	3.6	13.3	3.7	3
 정크랫	4,499	46.3 %	4.4	13.7	3.9	3
 리밍	10,262	46.5 %	5.1	14.0	4.7	2

데이터 분석 및 활용 방안

Map이 선택될 시 추천하는 밴 리스트와 선택할 영웅을 제시

제시된 영웅이 금지되었다면 차선의 영웅을 제시

아군 영웅과 상대 영웅을 입력 시 예상되는 승리 확률을 제시

데이터 상태

554MB 크기의 영웅, 맵, 승률, 특성 데이터

1번 데이터 – ReplayID, GameMode, MapID, Replay Length, Timestamp(UTC)

2번 데이터 – ReplayID, Is Auto Selected, HeroID, HeroLevel, IsWinner, MMR Before, In Game Level, Talkdowns, Killing Blows... A to T 열에 features 존재

3번 데이터 – 영웅, 맵의 ID와 Name, Group, SubGroup

빠른 대전만 100만개 이상의 데이터 존재.

HOTSLOG.com/Info/api에서 다운로드 가능

기대효과

E sports - DATA
시너지 효과 창출

승리에 목마른
유저 Needs 충족

과제의 완수

